NEED HELP WITH INSTALLATION, MAINTENANCE OR SERVICE?

NINTENDO CUTSOMER SERVICE
WWW.NINTENDO.COM

or call 1-800-255-3700
MON.-SUN., 6:00 a.m. to 7:00 p.m., Pacific Time
(Times subject to change)

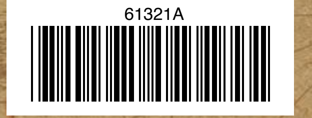
BESOIN D'AIDE POUR L'INSTALLATION, L'ENTRETIEN OU LA RÉPARATION ?

SERVICE À LA CLIENTÈLE DE NINTENDO
WWW.NINTENDO.COM

ou appelez le 1 800 255-3700
LUN.-DIM., entre 6 h 00 et 19 h 00, heure du Pacifique
(Heures sujettes à changement)

Nintendo®

Nintendo of America Inc.
P.O. Box 957, Redmond,
WA 98073-0957 U.S.A.
www.nintendo.com



PRINTED IN USA
IMPRIMÉ AUX É.-U.

NINTENDO DS™

THE LEGEND OF ZELDA® Phantom Hourglass

Instruction Booklet / Mode d'emploi

PLEASE CAREFULLY READ THE SEPARATE HEALTH AND SAFETY PRECAUTIONS BOOKLET INCLUDED WITH THIS PRODUCT BEFORE USING YOUR NINTENDO® HARDWARE SYSTEM, GAME CARD OR ACCESSORY. THIS BOOKLET CONTAINS IMPORTANT HEALTH AND SAFETY INFORMATION.

IMPORTANT SAFETY INFORMATION: READ THE FOLLOWING WARNINGS BEFORE YOU OR YOUR CHILD PLAY VIDEO GAMES.

WARNING - Seizures

- Some people (about 1 in 4000) may have seizures or blackouts triggered by light flashes or patterns, such as while watching TV or playing video games, even if they have never had a seizure before.
- Anyone who has had a seizure, loss of awareness, or other symptom linked to an epileptic condition should consult a doctor before playing a video game.
- Parents should watch when their children play video games. Stop playing and consult a doctor if you or your child have any of the following symptoms:

Convulsions	**Eye or muscle twitching**	**Loss of awareness**
Altered vision	**Involuntary movements**	**Disorientation**

- To reduce the likelihood of a seizure when playing video games:
  1. Sit or stand as far from the screen as possible.
  2. Play video games on the smallest available television screen.
  3. Do not play if you are tired or need sleep.
  4. Play in a well-lit room.
  5. Take a 10 to 15 minute break every hour.

WARNING - Radio Frequency Interference

The Nintendo DS can emit radio waves that can affect the operation of nearby electronics, including cardiac pacemakers.

- Do not operate the Nintendo DS within 9 inches of a pacemaker while using the wireless feature.
- If you have a pacemaker or other implanted medical device, do not use the wireless feature of the Nintendo DS without first consulting your doctor or the manufacturer of your medical device.
- Observe and follow all regulations and rules regarding use of wireless devices in locations such as hospitals, airports, and on board aircraft. Operation in those locations may interfere with or cause malfunctions of equipment, with resulting injuries to persons or damage to property.

WARNING - Repetitive Motion Injuries and Eyestrain

Playing video games can make your muscles, joints, skin or eyes hurt after a few hours. Follow these instructions to avoid problems such as tendinitis, carpal tunnel syndrome, skin irritation or eyestrain:

- Avoid excessive play. It is recommended that parents monitor their children for appropriate play.
- Take a 10 to 15 minute break every hour, even if you don't think you need it.
- When using the stylus, you do not need to grip it tightly or press it hard against the screen. Doing so may cause fatigue or discomfort.
- If your hands, wrists, arms or eyes become tired or sore while playing, stop and rest them for several hours before playing again.
- If you continue to have sore hands, wrists, arms or eyes during or after play, stop playing and see a doctor.

WARNING - Battery Leakage

The Nintendo DS contains a rechargeable lithium ion battery pack. Leakage of ingredients contained within the battery pack, or the combustion products of the ingredients, can cause personal injury as well as damage to your Nintendo DS.

If battery leakage occurs, avoid contact with skin. If contact occurs, immediately wash thoroughly with soap and water. If liquid leaking from a battery pack comes into contact with your eyes, immediately flush thoroughly with water and see a doctor.

To avoid battery leakage:

- Do not expose battery to excessive physical shock, vibration, or liquids.
- Do not disassemble, attempt to repair or deform the battery.
- Do not dispose of battery pack in a fire.
- Do not touch the terminals of the battery, or cause a short between the terminals with a metal object.
- Do not peel or damage the battery label.

Important Legal Information

REV–E

The official seal is your assurance that this product is licensed or manufactured by Nintendo. Always look for this seal when buying video game systems, accessories, games and related products.

Official Nintendo Seal ®

Nintendo does not license the sale or use of products without the Official Nintendo Seal.

THIS GAME CARD WILL WORK ONLY WITH THE NINTENDO DS™ VIDEO GAME SYSTEM.

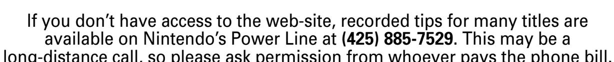


THIS GAME ALLOWS WIRELESS MULTIPLAYER GAMES DOWNLOADED FROM ONE GAME CARD.



THIS GAME ALLOWS WIRELESS MULTIPLAYER GAMES WITH EACH DS SYSTEM CONTAINING A SEPARATE GAME CARD.

NEED HELP PLAYING A GAME?



Nintendo's game pages, at **www.nintendo.com/games**, feature walkthroughs, frequently-asked questions, and codes for many of our games. If your answer isn't there, check out our forums where you can exchange tips with other gamers online.

For more information about our forums, visit **www.nintendo.com/community**.

If you don't have access to the web-site, recorded tips for many titles are available on Nintendo's Power Line at **(425) 885-7529**. This may be a long-distance call, so please ask permission from whoever pays the phone bill.





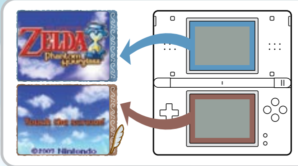






Contents

* See page 7 for information on Saving.



In this manual, screen shots with a blue border indicate the top screen, and screen shots with a brown border indicate the bottom screen (Touch Screen).

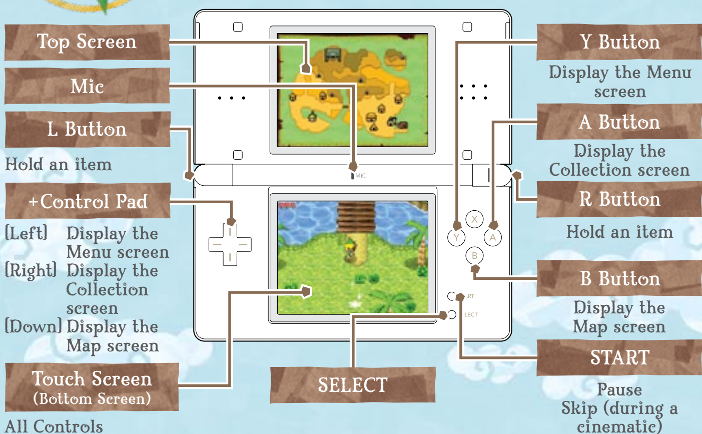
⚠ CAUTION - Stylus Use

To avoid fatigue and discomfort when using the stylus, do not grip it tightly or press it hard against the screen. Keep your fingers, hand, wrist and arm relaxed. Long, steady, gentle strokes work just as well as many short, hard strokes.



Controls

The controls for this game primarily use the Touch Screen and the microphone (Mic). You can also control some functions with the buttons.



Top Screen

Mic

L Button
Hold an item

+Control Pad
(Left) Display the Menu screen
(Right) Display the Collection screen
(Down) Display the Map screen

Touch Screen (Bottom Screen)
All Controls
All of the action controls are explained on pages 13–16.

SELECT

Y Button
Display the Menu screen

A Button
Display the Collection screen

R Button
Hold an item

B Button
Display the Map screen

START
Pause
Skip (during a cinematic)

* Close your Nintendo DS during play to cause it to enter Sleep Mode and minimize battery consumption. Open your Nintendo DS to take it out of Sleep Mode.



Getting Started

Follow the steps below to begin a game.

1. Check that the power on the Nintendo DS is off, then insert the Legend of Zelda: Phantom Hourglass Game Card securely into the Game Card slot until you hear it click.



2. Turn the power on to display the screen on the right. Once you have read the contents, tap the Touch Screen.

3. Tap "The Legend of Zelda: Phantom Hourglass" on the DS Menu Screen to display the title screen.
   * If your DS system is set to Auto Mode, you will not have to perform this step. Check your Nintendo DS Instruction Booklet for details.



4. Tap the Touch Screen to display the File Selection screen (see page 8).

Pick a File

When you play for the first time, tap any "New Game!" file. To continue your game, tap the file with the save data that you want to play. You can create two save files. You can also adjust your Nintendo Wi-Fi Connection settings by choosing Nintendo WFC Setup.





New Game



First, enter your character's name. The name already registered to the DS will be displayed, so if you want to change it, please type in the name that you want to use and tap "Confirm." Next, set the hand you use to hold the stylus. The file-creation process is now complete, and you will be taken to the File Selection screen.



Saving

Your game's progress will be saved to the file in the File Selection screen. When you want to save, select Save from the Menu (see page 9) or from the Pause Menu (see page 11).





File Selection Menu

You can choose from the following three options on this menu. Tap [return icon] to return to the previous screen.

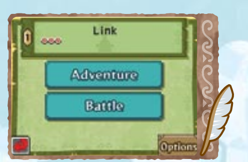
*Data that has been overwritten by being copied or deleted can't be restored, so be careful!

Copy:	This will copy the save data in one file to the other file.
Erase:	This will erase the save data in a file.
Start:	This will start the game in the save file. On the next screen, you will select the game mode you want to play.

*Battle Mode data will not be copied over with game data.

Choose the Game Mode

Choose to play Adventure (see pages 9–24) or Battle (see pages 25–35). Choose Options to adjust your game settings. Later, you will be able to choose Tag Mode (see page 20).



Options

Message Speed:	You can choose between three text-scrolling speeds.
Sound Settings:	You can choose one of four sound settings.
Hand Setting:	You can change whether you hold the stylus with your right or left hand.
Mic Test:	Use your voice to check if the microphone is working correctly. If it isn't, try adjusting the distance between your mouth and the Mic, or try blowing into the Mic.



Game Screen

Tap Menu or Items from the main game screen to bring up quick-access bars. From these bars, you can go to a particular screen or use an item.

Main Screen

Life Gauge

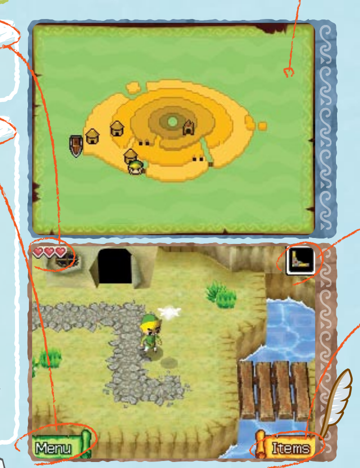
This will decrease if you get hit by an enemy or fall into the water.

Menu



Save:	Save your progress
Collection:	View the Collection screen (see page 12)
Sea Chart:	View the Sea Chart (see page 11)
Map:	View the Map

*When the menu bar is displayed, you can view the current number of Rupees you have under your Life Gauge.



Map

Tap this option to view a map of your surroundings and your current location. If you tap Map and the map is displayed on the Touch Screen, you can make notes on your map. In a dungeon, you can also view maps of the other floors.

Memo/Erase

You can write and erase notes on your map. Tap these options to swap between writing and erasing.

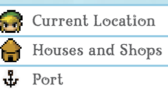


Change Floors

You can view a map of any floor in a dungeon you have already visited. Simply swap between the floors to view them.

Map Icon

These icons indicate important areas, items, and other things of interest.



- Current Location
- Houses and Shops
- Port
- Key
- Stairs
- A place where something happened or changed
- Safe Zone (see page 21)
- Phantom (see page 21)

Equipped Item

Tap this icon to hold or put away an item you have equipped.

Items

Potions

Tap these single-use items to use them immediately.

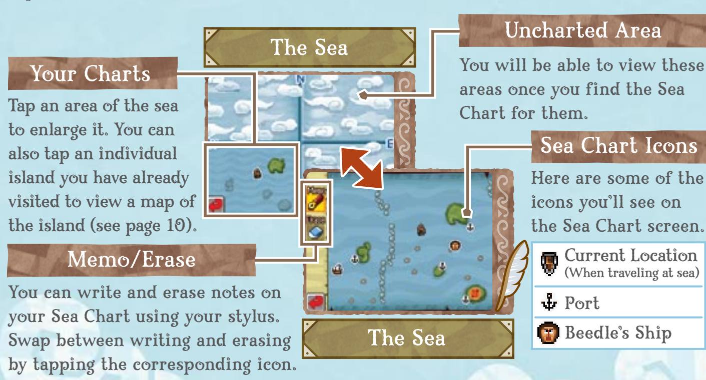


Items You Can Equip

These items, including the boomerang and bombs, need to be equipped to be used. Tap them to equip them.

Sea Chart Screen

Tap Sea Chart on the Menu bar to view the Sea Chart on the Touch Screen.



The Sea

Your Charts

Tap an area of the sea to enlarge it. You can also tap an individual island you have already visited to view a map of the island (see page 10).

Memo/Erase

You can write and erase notes on your Sea Chart using your stylus. Swap between writing and erasing by tapping the corresponding icon.

Uncharted Area

You will be able to view these areas once you find the Sea Chart for them.

Sea Chart Icons

Here are some of the icons you'll see on the Sea Chart screen.

Current Location (When traveling at sea)	
Port	
Beedle's Ship	

The Sea

Pausing and Game Over

If you press START to pause your game or your Life Gauge (see pages 9 or 22) runs out, you will have two choices: Continue or Save and Quit. Choose Continue to start again where you left off or slightly before that, or Save and Quit to save your progress and return to the title screen.

Collection Screen

Tap Collection on the Menu bar to view your Collection. In addition to your sword and shield, you can also view the special items, treasure, and ship parts you have collected. As you progress through the game, you will be able to go fishing and keep a record of the fish you have caught.

Fish Record

Items

Treasure/Ship Parts



Swap Screens

Tap here to swap screens.

Ship Parts

You can customize your ship at the shipyard (see page 24) to personalize it and equip full sets of parts.

Treasure/Ship Parts

Swap between viewing your treasure and ship parts.



Actions

All of Link's actions can be performed by tapping or sliding your stylus on the Touch Screen.
Use your stylus to make Link run and attack however you want.



Basic Actions

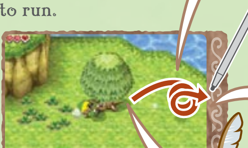
Walk/Run/Jump/Roll

Link will move in the direction you touch. Touch and hold the stylus on the Touch Screen close to him to walk, or farther away to run.

If you roll too many times in a row, Link will get dizzy. Be careful!



Run over small gaps in the ground to make Link automatically jump.



While running, try repeatedly drawing small circles on the edge of the screen to roll in that direction.

Try drawing a small circle while Link is running.

Something might happen if you run into a tree and shake it by doing this move...

Talk/Check

Talk to people or read signs by tapping them. You can also tap anything that looks suspicious.





When a DS icon appears in a text window, make sure to look up at the top screen.

Pick Up/Throw

Tap rocks, pots, and barrels to pick them up. Then simply tap the place on the ground you want them to land to throw them. They will break when they hit the ground. You might just find something nice inside.



Just tap the place you want to throw the item!



Swinging Your Sword

During your travels you will find a sword. Of course, you can attack enemies by swinging your sword, but you can also cut grass, break pots, and flip switches as well.

Targeted Attack

Tap on an enemy to immediately swing your sword in the direction of that enemy and attack.





Slash Attack

Quickly slide the stylus in the direction that you want to swing your sword to attack in that direction.





Slide your stylus perpendicular to the direction that Link is facing to swing your sword.



Slide your stylus in the direction that Link is facing to stab in that direction.



Spin Attack

Slide your stylus in a circle around Link to make him swing his sword around him and perform a Spin Attack. Be careful: Link will get dizzy if he performs this attack too many times in a row.



Draw a large circle around Link.

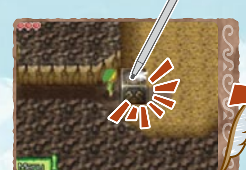


This move comes in handy when you are surrounded by enemies or you want to cut a lot of grass.



Grab → Push/Pull

Tap blocks and levers to grab them and then tap the arrows to move them in that direction. Tap and hold the arrow to continue moving. Some blocks and levers can't be moved.



First, tap the block or lever to grab hold of it...



Next, tap the arrow to move it in that direction.



Items

Some items must be equipped before you can use them, and some items can be used right away. Try using equipped items in all kinds of ways!

Using Equipped Items

When you get a new item, it will appear equipped in the upper right-hand corner of the screen. When you want to use the item that you have equipped, tap the icon to hold it. Then you can use it! Tap Items (see page 10) on the Main menu to equip another item. Each item is used differently after it is equipped.



Tap the item you want to equip.



Tap the icon in the upper-right corner to hold it. And when you want to put it away...



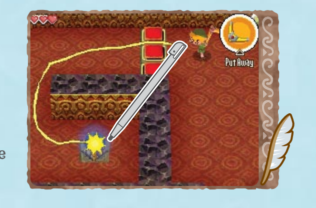


Tap the icon on the upper right once more.





Boomerang



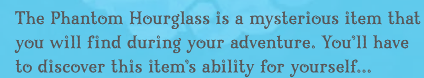
You can use your boomerang to attack enemies, break pots, flip switches, and pick up small items. Just draw the path that you want it to travel with your stylus. As long as it doesn't hit an obstacle, it will follow the path that you have drawn. If you are holding the boomerang, you can also tap an enemy to immediately hurl the boomerang at it.



Bombs



After you place a bomb, it will explode, blowing up enemies and breaking walls that have cracks in them. Throw bombs in the same way you would throw a pot or a rock (see page 14). But be careful—if you are too close to a bomb when it explodes, you will take damage!



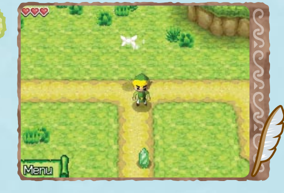
Phantom Hourglass

The Phantom Hourglass is a mysterious item that you will find during your adventure. You'll have to discover this item's ability for yourself...



Replenishing Items

As you defeat enemies, cut grass, or break pots, you will find hearts and Rupees that you will pick up as soon as you walk over them. They are hidden in a variety of places, so try different ways of finding them.





Heart



These will replenish some of your Life Gauge (see page 9).

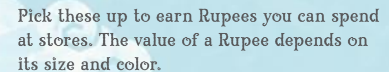




Rupees

Pick these up to earn Rupees you can spend at stores. The value of a Rupee depends on its size and color.





Heart Containers

If you find a Heart Container, the maximum number of hearts in your Life Gauge will increase by one and it will be completely filled.



Exchange Items with Other Players!

If you talk to someone named Freedle during your adventure, you can put ship parts or treasure (see page 12) in his magical boxes and exchange them with other players wirelessly using Tag Mode.



1. Place ship parts or treasure into the magic boxes (up to three).
2. Exchange items through one of the methods listed below.

- Speak to Freedle once again or choose Tag Mode from the File Selection screen (this option will only appear when you have placed items in the magical boxes; see page 8) and put your game into Tag Mode.
- Play a battle through wireless game play or over Nintendo WFC (see page 25).

* When you are going to play Tag Mode, prepare first by checking "How to Play Over DS Wireless Communications (DS Wireless Play)" (see page 34).
* While in Tag Mode, you will continue to search for other players even if you close your Nintendo DS.
* While in Tag Mode, battery consumption will be greater than during normal play, so please be careful!



Safe Zones and Phantoms

In one cursed dungeon, there are special areas called Safe Zones and enemies called Phantoms.



Safe Zones

While in a Safe Zone, you will not be affected by the curse and the Phantoms can't reach you. You can also break red pots to create small Safe Zones.



Red Pot



Phantoms

Phantoms are fearsome enemies that protect the dungeon. They can't be defeated by being attacked, but if they hit Link, he will go down in one shot. The key is to move around the dungeon without the Phantoms seeing you. But if you are spotted, you can hide by running into a Safe Zone.







Ship Travel

Once you can get on the ship, you will be able to cross the seas and visit various islands.

As your adventure progresses, you will even be able to go fishing and salvage treasures from the deep.



Ship Screen

Travel by sea with the Sea Chart (see page 11) on the top screen while viewing your surroundings on the Touch Screen.



Ship's Life Gauge

This will decrease if you run into rocks or get hit by enemies. Damage will be repaired when you dock at a port.



Jump Button

Tap it to jump.

Menu

Tap this icon to access Save, Collection, Sea Chart, and other options.

Current Location

The yellow area is what you are currently looking at.

Ship's Surroundings

Look at what's around the ship.

Engine

Tap to alternate between Go and Stop.

Route

Tap this to draw a new route (see page 23) for the ship to take.





Drawing the Route

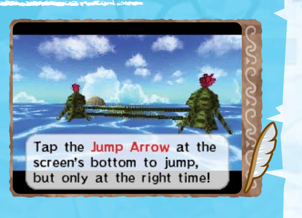
When traveling by ship, you will start by drawing a route (the path it will take) on the Sea Chart. Slide the feather pen to draw the route in one line. If you are happy with the route you have drawn, tap GO! If your destination is a port, the name of the island will be displayed.



This is displayed in yellow.

Look Around

Once you have drawn your route and are traveling at sea, you might be tempted to just wait until your ship automatically makes its destination... But doing this is dangerous! If rocks appear in front of the ship, you must redraw your route to avoid them. If an obstacle appears, you must jump over it! Always pay attention to your surroundings.





Beedle's Ship

Beedle's ship is a floating shop that travels on the sea. He carries ship parts and rare items. If you want to shop there, draw your ship's route so that it arrives at Beedle's ship.



The Shipyard

You can swap out the parts on your ship here. Choose Customize to swap out parts and View Ship to see how your ship looks now.

View Ship



Customize Screen



- Prow
- Anchor
- Hull
- Handrail
- Bridge
- Chimney
- Paddle

Touch around the ship to change the angle, and zoom in and out with  /  .



Battle Mode

You can play a game against another player over local wireless or Nintendo Wi-Fi Connection.



Battle Menu Screen

To play a Battle game, choose Battle from the mode-selection menu. No matter how you play Battle Mode, the game play will be the same.

Name

The name you will use in battle.

Rank

Your current skill level in Battle Mode.

Battle Points

Points you've earned for each win. Points determine your rank.

Battle Menu



Manner Face

This face indicates the manner level of a player with an expression. Each time a player drops out of a battle, the expression will become more and more grim. Try to keep Link smiling! When a player completes a game to the end, his expression will become happier.

Win Percentage

The current percentage of games that you have won.

Battle Menu

Multiplayer:	Battle with two Nintendo DS systems and two Game Cards.
Nintendo WFC:	Connect to Nintendo Wi-Fi Connection and battle against someone around the world (see page 27).
DS Download Play:	Battle with two Nintendo DS systems and one Game Card (see page 30). *The results of a game played this way will not be saved.
How to Play:	Run through a quick tutorial on how to play Battle Mode.
Friend Roster:	Register the friend codes (see page 29) of your friends and view your own friend code here.
Big Plays:	Check the records of the Big Plays you have accomplished in Battle Mode.
Change Name:	Change the name that you will use in Battle Mode. Changing your name here will not change your name in Adventure Mode.

When Starting a Multiplayer Game

First, prepare two DS systems and two DS Game Cards and read "How to Play Over DS Wireless Communications (DS Wireless Play)" (see page 34). Both players should tap Multiplayer on the Battle Mode menu. Once an opponent has been found, your opponent's information will be displayed on the top screen. Each player then taps OK. The battle will start once a stage has been selected. (The player who gets to select the stage will be chosen at random.)

The battle begins! (see page 31)

*Turning the power off in the middle of a Wi-Fi Battle is considered rude. Please avoid doing so unless you absolutely have to.

When Starting a Wi-Fi Game

You can play against friends or other players around the world. Once you have set your Wi-Fi settings, select Nintendo WFC on the Battle Mode menu to connect to Nintendo Wi-Fi Connection. Choose the type of opponent you want to face. Once an opponent has been found, the stage will be chosen and the Battle will begin.

The battle begins! (see page 31)

Nintendo WFC Setup



Set your Nintendo Wi-Fi Connection settings by selecting Nintendo WFC Setup from the File Selection screen (see page 7).



Nintendo Wi-Fi Connection allows multiple The Legend of Zelda: Phantom Hourglass owners to play together over the internet—even when separated by long distances.

- To play Nintendo DS games over the internet, you must first set up the Nintendo Wi-Fi Connection (Nintendo WFC) on your Nintendo DS system. Please see the Nintendo Wi-Fi Connection instruction booklet, available at www.nintendo.com/consumer/manuals if you need directions on setting up your Nintendo DS.
- To complete the Nintendo WFC setup, you will also need access to a PC that has a wireless network device installed (such as a wireless router) and an active broadband or DSL internet account.

- If you do not have a wireless network device installed on your PC, you can order a Nintendo Wi-Fi USB Connector (sold separately) directly from Nintendo. See the separate Nintendo WFC instruction booklet for more information.
- Nintendo Wi-Fi Connection game play uses more battery power than other game play. You may prefer to use the AC Adapter to prevent running out of power when using the Nintendo Wi-Fi Connection.
- You can also play Nintendo WFC compatible games at selected internet hotspots without additional setup.
- See the Terms of Use Agreement (see page 36) which governs Nintendo Wi-Fi Connection game play and is also available online at www.nintendowifi.com/terms.

For additional information on the Nintendo WFC, setting up your Nintendo DS, or a list of available internet hotspots, visit www.nintendowifi.com (USA, Canada and Latin America) or call 1-800-895-1672 (USA/Canada only).

Choose Your Opponent Type

You can choose from five different types of opponents. Skill level refers to Battle Point count (see page 25).

Vs. Friend:	Battle against someone you have exchanged friend codes with.
Vs. Rival: (N. America)	Battle against someone with a matching skill level in N. America.
Vs. Rival: (Worldwide)	Battle against someone with a matching skill level in the world.
Vs. Anyone: (N. America)	Battle against anyone in North America.
Vs. Anyone: (Worldwide)	Battle against anyone in the world.

*When you play over Nintendo Wi-Fi Connection, the name you use will be seen by everyone you play with. Please make sure that your name does not contain any personal information or is not offensive.

Friend Codes



Your friend code is a 12-digit number that you are assigned the first time you connect to Nintendo Wi-Fi Connection. You can battle against friends you have registered to your friend roster by selecting Vs. Friend.

* People you have battled over Multiplayer (see page 26) will automatically be registered to your friend roster.
* Friend codes were created to ensure a safe gaming experience for players by making it possible for them to play only people they know. If you exchange friend codes with someone you don't know, you might become vulnerable to receiving altered data or unwanted messages. Please do not share your friend code with people you do not know.

The nickname you use will be seen by others when playing multiplayer games using Nintendo WFC.

To protect your privacy, do not give out personal information such as last name, phone number, birth date, age, e-mail address, or home address when communicating with others.



DS Download Play

To play over DS Download Play, first prepare one Game Card and two DS systems and read "How to Play Over DS Wireless Communications (DS Download Play)" (see page 35).

1. The parent system (the DS system with the Game Card inserted) selects DS Download Play from the Battle menu and the child system (the DS system without the Game Card inserted) will download the data.

2. Once the guest's name appears on the parent system's screen, the parent will tap OK. The data will be sent from the parent system to the child system, the parent system will select the stage, and the battle will begin.

Your opponent is Jill.
Is that OK?

The battle begins! (see page 31)

Battle Start (How to Play)

In Battle Mode, Player 1 (red) competes with Player 2 (blue) to try to take the most yellow triangles, called Force Gems. (Players 1 and 2 will be determined at random.) Each player will have a chance to play once as Link (offense) and the three Phantoms (defense) in a Round. There are three Rounds in a game, and the player who has the most points at the end wins.

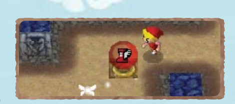
Basic Rules



- Pick up Force Gems and set them in your base to earn points.
- There are three sizes of Force Gems (large, medium, and small). The larger the Force Gem, the heavier it is and the harder it is to carry, but the more points it is worth.



- When time runs out or when Link is caught by a Phantom, the turn will end and players will switch.
- Shortly after a game has started, helpful items will appear on the screen. There are many different types of items. Red items are for Player 1 and blue items are for Player 2. You will grab your own items if you pass over them. Running over your opponent's items will break them.





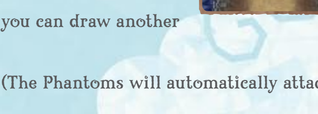
Playing as Link



Your goal as Link is to carry as many Force Gems to your base as possible without being caught by a Phantom.

- You can only see Phantoms on your map when you are carrying a Force Gem.
- You can enter Safe Zones. When in a Safe Zone, Link will disappear from the map of the player controlling the Phantoms.
- Force Gems will turn the color of bases they are set down in. They will turn back to yellow when they are placed in a Safe Zone.

Playing as the Phantoms



Your goal is to protect the Force Gems from being taken by Link! Defeat Link to end the turn.

- Control the Phantoms by drawing lines on the map. They will follow the route you draw.
  * While the Phantoms are moving, you can draw another line to change the path.
- Link's turn will end if you catch him. (The Phantoms will automatically attack when they come close to Link.)
- Phantoms can't enter Safe Zones or see Link when he is in a Safe Zone.

Battle Screen

Link is controlled on the Touch Screen. While playing Link, watch the location of the Phantoms on the top screen. The Phantoms are controlled by drawing paths on the Touch Screen. While playing as the Phantoms, watch their movements on the top screen. You can swap between the Phantoms on the top screen by pressing the L Button or R Button. Items and bases are the same color as Player 1 and Player 2.





DS Wireless Communications

(DS Wireless Play/DS Download Play)

Find out here how to play over DS Wireless Communications.

How to Play Over DS Wireless Communications (DS Wireless Play)

What You Will Need

- Nintendo DS/Nintendo DS Lite .... 2 systems
- The Legend of Zelda: Phantom Hourglass Game Card 2

Steps

1. Check that the power on each of the DS systems is OFF. Insert a Legend of Zelda: Phantom Hourglass Game Card into each of the DS systems.
2. Turn the power on each of the DS systems ON. The DS Menu Screen will appear.
3. Tap "The Legend of Zelda: Phantom Hourglass."
4. Please follow the instructions on page 26.



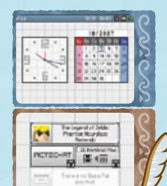
How to Play Over DS Wireless Communications (DS Download Play)

What You Will Need

- Nintendo DS/Nintendo DS Lite .... 2 systems
- The Legend of Zelda: Phantom Hourglass Game Card 1

Steps (for the Player 1 (parent) DS System)

1. Check that the power on the DS system is OFF. Insert a Legend of Zelda: Phantom Hourglass Game Card into the DS system.
2. Turn the power ON. The DS Menu Screen will appear.
3. Tap "The Legend of Zelda: Phantom Hourglass."
4. Please follow the instructions on page 30.



DS Menu Screen

Steps (for the Player 2 (child) DS system)

1. Turn the power on the DS system ON. The DS Menu Screen will appear.
2. Tap "DS Download Play" and the game list will appear on the screen.
3. Tap "The Legend of Zelda: Phantom Hourglass." The download-confirmation screen will appear.
4. If it is correct, tap "Yes." The data will be downloaded from Player 1.
5. Please follow the instructions on page 30.



Game List Screen

TERMS OF USE AGREEMENT

The Nintendo DS System ("DS") comes equipped with the ability for wireless game play through the use of the Nintendo Wi-Fi Connection service and access to the Internet through the use of the Nintendo DS Browser, which must be purchased separately, (collectively the "Service"). Such Service is provided by Nintendo of America Inc., together with its subsidiaries, affiliates, agents, licensors and licensees (collectively, "Nintendo," and sometimes referenced herein by "we" or "our"). Nintendo provides the Service to you subject to the terms of use set forth in this agreement ("Agreement").

PLEASE READ THIS AGREEMENT CAREFULLY BEFORE USING THE SERVICE AND/OR DS. BY USING THE SERVICE AND/OR DS, YOU ARE AGREEING TO BE BOUND BY THIS AGREEMENT.

The terms of use contained in this Agreement shall apply to you until you no longer use or access the Service, or until your use of the Service is terminated. If at any time you no longer agree to abide by these or any future terms of use, your only recourse is to immediately cease use of the Service. We reserve the right, at our sole discretion, to change, modify, add, or delete portions of this Agreement and to discontinue or modify the Service at any time without further notice. Your continued use of the Service after any such changes, constitutes your acceptance of the new terms of use. It is your responsibility to regularly review this Agreement. You can review the most current version of this Agreement at any time by visiting www.NintendoWiFi.com/terms.

User Conduct

It is important that you do your part to keep the Service a friendly and clean environment. In particular, you may not use the Service to:

- Upload, transmit, or otherwise make available any content that is unlawful, harmful, harassing, or otherwise objectionable;
- harm minors in any way;
- misrepresent your identity or impersonate any person, including the use or attempt to use another's user ID, service or system;
- manipulate identifiers in order to disguise the origin of any content transmitted through the Service;
- upload, post, email, transmit or otherwise make available: (a) any content that you do not have a legal right to make available; (b) any content that infringes any patent, trademark, trade secret, copyright or other proprietary rights of any party; (c) any unsolicited or unauthorized advertising or promotional materials (e.g. "spam"); or (d) any material that contains software viruses or similar code or programs designed to interrupt, destroy or limit the functionality of any computer software or hardware or telecommunications equipment.
- use any portion of the Service for any unlawful purpose;
- engage in any activity that disrupts, diminishes the quality of, interferes with the performance of, or impairs the functionality of, the Services or networks connected to the Service; or
- undertake any other act that we determine to be harmful or disruptive to Nintendo, the Service, any user, or any other third party, as set forth in a revised version of this Agreement.

Further, you agree not to post, reveal or otherwise make available any personal information, such as your real name, birth date, age, location, e-mail address or any other personally identifiable information ("Personal Information"), on or through the Service, as any Personal Information provided by you may be visible to others.

TERMS OF USE AGREEMENT (cont.)

Submissions
All User Content posted on, transmitted through, or linked from the Service, whether or not solicited by Nintendo (collectively, "Submissions"), is the sole responsibility of the person from whom such Submissions originated. Nintendo is not obligated: (a) to maintain any Submissions in confidence; (b) to store or maintain the Submissions, electronically or otherwise, (c) to pay any compensation for any Submissions or any use thereof; or (d) to respond to any user in connection with or to use any Submissions. Nintendo shall not be liable for any use or disclosure of any Submissions.

Disclaimer of Warranty; Limitation of Liability; Indemnification
THE SERVICE AND THE NINTENDO CONTENT, USER CONTENT, DATA OR SOFTWARE AVAILABLE THROUGH IT (COLLECTIVELY, THE "CONTENT") ARE PROVIDED ON AN "AS IS" AND "AS AVAILABLE" BASIS. USE OF THE SERVICE, INCLUDING ALL CONTENT, DISTRIBUTED BY, DOWNLOADED OR ACCESSED FROM OR THROUGH IT, IS AT YOUR SOLE RISK AND NINTENDO ASSUMES NO RESPONSIBILITY FOR THE CONTENT OR YOUR USE OR INABILITY TO USE ANY OF THE FOREGOING. WE DO NOT GUARANTEE THE CONTENT ACCESSIBLE OR TRANSMITTED THROUGH, OR AVAILABLE FOR DOWNLOAD FROM THE SERVICE WILL REMAIN CONFIDENTIAL OR IS OR WILL REMAIN FREE OF INFECTION BY VIRUSES, WORMS, TROJAN HORSES OR OTHER CODE THAT MANIFESTS CONTAMINATING OR DESTRUCTIVE PROPERTIES. TO THE FULLEST EXTENT PERMISSIBLE PURSUANT TO APPLICABLE LAW, NINTENDO DISCLAIMS ALL WARRANTIES OF ANY KIND, WHETHER EXPRESS OR IMPLIED, WITH RESPECT TO THE SERVICE AND ALL CONTENT AVAILABLE THROUGH THE SERVICE, INCLUDING WITHOUT LIMITATION ANY WARRANTY OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE OR NON-INFRINGEMENT.

NINTENDO ASSUMES NO RESPONSIBILITY FOR ANY DAMAGES SUFFERED BY A USER, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, LOSS OF DATA FROM DELAYS, NONDELIVERIES OF CONTENT, ERRORS, SYSTEM DOWN TIME, MISDELIVERIES OF CONTENT, NETWORK OR SYSTEM OUTAGES, FILE CORRUPTION, OR SERVICE INTERRUPTIONS CAUSED BY THE NEGLIGENCE OF NINTENDO OR A USER'S OWN ERRORS AND/OR OMISSIONS EXCEPT AS SPECIFICALLY PROVIDED HEREIN. YOU UNDERSTAND AND AGREE THAT YOU WILL BE SOLELY RESPONSIBLE FOR ANY DAMAGE TO YOUR DS OR LOSS OF DATA THAT RESULTS FROM THE DOWNLOAD OF ANY CONTENT.

UNDER NO CIRCUMSTANCES, INCLUDING, WITHOUT LIMITATION, NEGLIGENCE, SHALL NINTENDO OR ITS OFFICERS, DIRECTORS, OR EMPLOYEES BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES ARISING FROM OR IN CONNECTION WITH THE USE OF OR THE INABILITY TO USE THE SERVICE OR ANY CONTENT CONTAINED THEREON, OR RESULTING FROM UNAUTHORIZED ACCESS TO OR ALTERATION OF YOUR TRANSMISSIONS OR CONTENT THAT IS SENT OR RECEIVED OR NOT SENT OR RECEIVED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO, DAMAGES FOR USE OR OTHER INTANGIBLES, EVEN IF NINTENDO HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES.

You agree to indemnify, defend and hold harmless Nintendo and its service providers from and against all liabilities, losses, expenses, damages and costs, including reasonable attorneys' fees, arising from: (1) any violation of this Agreement by you; (2) your violation of any rights of a third party; (3) your violation of any applicable law or regulation; (4) information or content that you submit, post, transmit or make available through the Service, or (5) your use of the Service or the DS.

Access to Third Party Content
Through your access to the Service, you may obtain, or third parties may provide, access to other World Wide Web resources where you may be able to upload or download content, data or software. Because Nintendo has no control over such sites and resources, we explicitly disclaim any responsibility for the accuracy, content, or availability of information found on such sites or through such resources. We do not make any representations or warranties as to the security of any information (including, without limitation, credit card and other Personal Information) you may provide to any third party, and you hereby irrevocably waive any claim against us with respect to such sites and third-party content.

Friend Roster
As part of the Service, Nintendo may provide you with access to and use of a friend roster where you may store user IDs provided to you by others ("Friend Roster"). We cannot and do not represent the security of the contents of such Friend Roster from unauthorized third parties. Transfer or disposal of your DS, or failure to safeguard your DS from loss or misuse, may lead to unauthorized access to and use of your Friend Roster. In addition, unauthorized persons may gain access to one or more Friend Rosters that contain your information without your knowledge. Nintendo will not monitor use of or access to individual Friend Rosters and it is your responsibility to monitor your interactions with other users of the Service.

Privacy
Nintendo cares about the privacy of its users. By using the Service you agree to our Privacy Policy which is available at www.nintendo.com/privacy.

Disclaimer of Responsibility for User Content and Submissions
We have the right, but are not obligated, to strictly enforce this Agreement through self-help, active investigation, litigation and prosecution. Nintendo does not warrant, verify or guarantee, and is not liable for, the quality, accuracy or integrity of any User Content or Submissions that you may access. However, we reserve the right to, at our sole discretion, remove, take down, destroy or delete any User Content or Submissions at any time and for any reason. We may access, use and disclose any Submissions or User Content transmitted by you via or in connection with the Service, to the extent permitted by law, in order to comply with the law (e.g., a lawful subpoena); to protect our rights or property, or to protect users of the Service from fraudulent, abusive, or unlawful use of the Service. Any use of the Service in violation of the foregoing is in violation of these terms and may result in, among other things, the termination or suspension of your rights to use the Service.

General
This Agreement constitutes the entire agreement between you and Nintendo and governs your use of the Service, superseding any prior agreements between you and Nintendo with respect to use of the Service. You also may be subject to additional terms and conditions that may apply when you use affiliate services, third-party content or third-party software. Nintendo's failure to exercise or enforce any right or provision of this Agreement shall not constitute a waiver of such right or provision. By using the Service, you agree that the laws of the State of Washington, without regard to principles of conflict of laws, will govern this Agreement and any dispute of any sort that might arise between you and Nintendo. If any of the terms of this Agreement shall be deemed invalid, void or for any reason unenforceable, that term shall be deemed severable and shall not affect the validity and enforceability of any remaining terms. Nintendo may terminate this Agreement, or terminate or suspend your access to the Service at any time, with or without cause, with or without notice.

Contact Us: Nintendo of America Online Privacy Administrator, 4820 150th Ave NE, Redmond, WA 98052 or visit www.nintendowifi.com.

AVERTISSEMENT : VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LE MANUEL SPÉCIFIQUE DE PRÉCAUTIONS COMPRIS AVEC CE PRODUIT, AVANT D’UTILISER VOTRE APPAREIL NINTENDO®, UNE CARTE DE JEU OU UN ACCESSOIRE. IL CONTIENT DES RENSEIGNEMENTS IMPORTANTS CONCERNANT LA SANTÉ ET LA SÉCURITÉ.

RENSEIGNEMENTS IMPORTANTS SUR LA SÉCURITÉ — VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LES AVERTISSEMENTS SUIVANTS AVANT QUE VOUS OU VOTRE ENFANT NE JOUIEZ À DES JEUX VIDÉO.



AVERTISSEMENT - Danger d’attaque

- Même si elles n’ont jamais connu de tels problèmes auparavant, certaines personnes (environs 1 sur 4 000) peuvent, pendant qu’elles regardent la télévision ou s’amusent avec des jeux vidéo, être victimes d’une attaque ou d’un évanouissement déclenché par des lumières ou motifs clignotants.
- Si vous avez été victime d’une telle attaque, d’une perte de conscience ou de symptômes relies à l’épilepsie, consultez votre médecin avant de jouer avec des jeux vidéo.
- Les parents doivent surveiller leurs enfants pendant que ces derniers jouent avec des jeux vidéo. Arrêtez de jouer et consultez un médecin, si vous ou votre enfant présentez les symptômes suivants :

convulsions	**tics oculaires ou musculaires**	**perte de conscience**
troubles de la vue	**mouvements involontaires**	**désorientation**

- Pour diminuer les possibilités d’une attaque pendant le jeu :
  1. Tenez-vous aussi loin que possible de l’écran.
  2. Jouez sur l’écran de télévision le plus petit disponible.
  3. Ne jouez pas si vous êtes fatigué ou avez besoin de sommeil.
  4. Jouez dans une pièce bien éclairée.
  5. Interrompez chaque heure de jeu par une pause de 10 à 15 minutes.



AVERTISSEMENT - Interférence avec les fréquences radio

Le Nintendo DS peut émettre des ondes radio pouvant affecter le fonctionnement d’appareils électroniques rapprochés, incluant les stimulateurs cardiaques.

- Ne pas jouer avec le Nintendo DS à moins de 9 pouces (22,9 cm) d’un stimulateur cardiaque, quand vous utilisez sa caractéristique de jeu sans fil.
- Si vous portez un stimulateur cardiaque ou tout autre mécanisme médical implanté, ne pas utiliser la caractéristique de jeu sans fil du Nintendo DS, avant d’avoir d’abord consulté votre médecin ou le manufacturier du mécanisme implanté.
- Observez tous les règlements concernant l’utilisation des mécanismes sans fil dans des endroits tels que les hôpitaux, les aéroports et à bord des avions. Leur fonctionnement dans ces endroits peut interférer avec l’équipement ou en causer le mauvais fonctionnement, ayant pour résultat des blessures corporelles ou des dommages matériels.

AVERTISSEMENT - Blessures dues aux mouvements répétitifs et tension oculaire

Après quelques heures, les jeux vidéo peuvent irriter les muscles, les poignets, la peau ou les yeux. Veuillez suivre les instructions suivantes afin d’éviter des problèmes tels que la tendinite, le syndrome du tunnel carpien, l’irritation de la peau ou la tension oculaire :

- Évitez les périodes trop longues de jeu. Il est recommandé aux parents de s’assurer que leurs enfants jouent pendant des périodes adéquates.
- Même si vous ne croyez pas en avoir besoin, faites une pause de 10 à 15 minutes à chaque heure de jeu.
- Quand vous utilisez le stylus, ne le serrez pas trop fort et n’appuyez pas excessivement sur l’écran, ce qui peut causer fatigue et inconfort.
- Si vous éprouvez fatigue ou douleur au niveau des mains, des poignets, des bras ou des yeux, cessez de jouer et reposez-vous pendant quelques heures avant de jouer de nouveau.
- Si la douleur persiste lorsque vous reprenez le jeu, arrêtez de jouer et consultez votre médecin.



AVERTISSEMENT - Écoulement de l’acide de la batterie

Le Nintendo DS contient une batterie au lithium-ion. L’écoulement d’ingrédients contenus dans la batterie ou les éléments combustibles des ingrédients peuvent causer des blessures personnelles et endommager votre Nintendo DS. Dans le cas d’un écoulement de la batterie, éviter tout contact avec la peau. Dans un cas de contact, lavez l’aire contaminée avec de l’eau savonneuse. Dans le cas de contact avec les yeux, rincez abondamment à l’eau claire et voyez un médecin. Pour éviter l’écoulement de la batterie :

- N’exposez pas la batterie à des vibrations ou à des chocs excessifs; tenez-la au sec.
- Ne tentez pas de démonter, de réparer, ni de déformer la batterie.
- Ne disposez jamais d’une batterie dans les flammes.
- Ne touchez pas aux points de contact de la batterie, ne causez pas de court circuit en y touchant avec un objet métallique.
- Ne retirez pas, ni n’endommagez, l’étiquette de la batterie.

Renseignements légaux importants

REV–E

Ce jeu de Nintendo n’est pas conçu pour une utilisation avec des appareils non autorisés. L’utilisation de tels appareils annulera votre garantie de produit Nintendo. La copie de jeux vidéo pour tous les appareils de Nintendo est un acte illégal et strictement interdit par les lois nationales et internationales sur la propriété intellectuelle. Les copies de secours ou d’archives ne sont pas autorisées et ne sont pas nécessaires à la protection de votre jeu. Les contrevenants seront poursuivis en justice.

Le sceau officiel vous assure que ce produit est autorisé sous licence ou fabriqué par Nintendo. Vérifiez toujours la présence du sceau lorsque vous achetez des systèmes, des accessoires, des jeux ou tout autre produit connexe.

Official Nintendo Seal

Nintendo n'agrée pas la vente ou l'utilisation de produits ne portant pas le Sceau officiel de Nintendo.

CETTE CARTE DE JEU N'EST COMPATIBLE QU'AVEC L'APPAREIL DE JEU VIDÉO NINTENDO DS™.



Jeu pour DS sans fil offrant le téléchargement à partir d'une seule carte

CE JEU PERMET DE JOUER DES JEUX EN MODE MULTI TÉLÉCHARGÉS À PARTIR D'UNE SEULE CARTE.



Jeu pour DS sans fil et cartes multiples

CE JEU PERMET DE JOUER À PLUSIEURS, SANS FIL, CHAQUE DS UTILISANT SA PROPRE CARTE.

BESOIN D'AIDE POUR JOUER ?

*Sur le site **www.nintendo.com/games**, des pages sur les jeux de Nintendo présentent le déroulement des jeux, des foires aux questions et des codes pour plusieurs de nos jeux. Si la réponse que vous cherchez n'y est pas, consultez nos forums où vous pouvez échanger, en ligne, des indices avec d'autres joueurs.*

*Pour obtenir plus d'information sur nos forums en ligne, visitez **www.nintendo.com/community**.*

*Si vous n'avez pas accès au site Web, vous pouvez obtenir des conseils enregistrés pour de nombreux jeux, en utilisant la ligne de puissance de Nintendo au **(425) 885-7529**. Il peut s'agir d'un interurbain, demandez donc la permission à la personne responsable du compte de téléphone.*

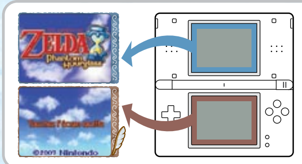






Table des matières

* Voir page 45 pour de l'information sur la sauvegarde.



Dans ce mode d'emploi, les captures d'écran avec une bordure bleue indiquent l'écran du haut et les captures d'écran avec une bordure brune indiquent l'écran du bas (écran tactile).

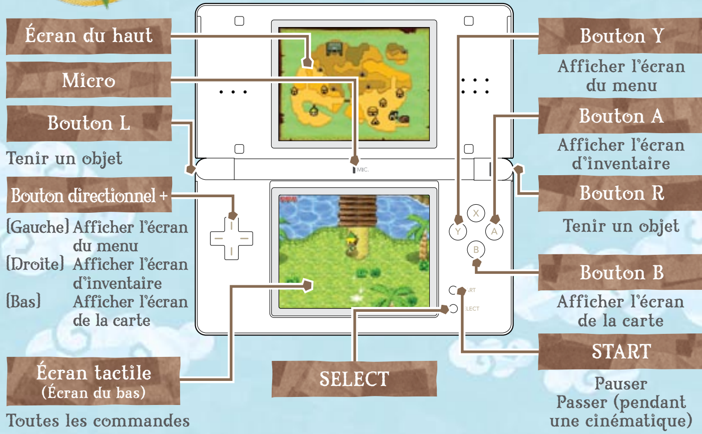
AVERTISSEMENT - Utilisation du stylet

Afin d'éviter de ne pas être fatigué ou inconfortable quand vous utilisez le stylet, ne le tenez pas trop serré ou n'appuyez pas sur l'écran trop fort. Gardez vos doigts, main, poignet et bras décontractés. Des traits longs, stables et doux fonctionnent aussi bien que des petits traits secs.



Commandes

Les commandes de ce jeu sont principalement faites en utilisant l'écran tactile et le microphone (Micro). Vous pouvez aussi contrôler quelques fonctions avec les boutons.



Toutes les commandes
Toutes les commandes d'action sont expliquées aux pages 51-54.

* Fermer votre Nintendo DS pendant une partie la fera entrer en mode de veille et réduira la consommation des piles. Ouvrez votre Nintendo DS pour sortir du mode de veille.



Commencer

Suivez les étapes ci-dessous afin de commencer une partie.

1. Vérifiez que votre Nintendo DS est éteinte. Ensuite, insérez la carte de jeu The Legend of Zelda: Phantom Hourglass dans la fente pour carte de jeu jusqu'à ce que vous entendiez un déclic.



2. Allumez le système pour afficher l'écran à droite. Une fois que vous avez lu le texte, tapez l'écran tactile.

3. Tapez « The Legend of Zelda: Phantom Hourglass » sur l'écran du menu pour afficher l'écran titre.
   * Si votre système DS est réglé au mode Auto, vous n'aurez pas à suivre cette étape. Veuillez consulter votre mode d'emploi de la Nintendo DS pour plus de détails.



4. Tapez l'écran tactile pour afficher l'écran du journal de quête (voir page 46).



Choisir un fichier

Quand vous jouez pour la première fois, tapez n'importe quel fichier « Depuis le début ». Pour continuer, tapez le fichier avec les données sauvegardées auquel vous voulez jouer. Vous pouvez créer deux fichiers de sauvegarde. Vous pouvez modifier vos paramètres de la Connexion Wi-Fi Nintendo en choisissant Paramètres CWF.



Nouvelle partie

Entrez tout d'abord le nom de votre personnage. Le nom entré dans la DS sera affiché, alors si vous voulez le changer, veuillez taper le nom que vous voulez utiliser et tapez « Confirmer ». Ensuite, entrez la main avec laquelle vous tiendrez le stylet. Le procédé de création d'un fichier est maintenant terminé et on vous amènera à l'écran du journal de quête.





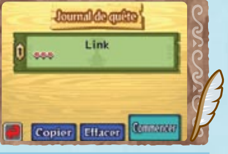
Sauvegarde

Les progrès de votre partie seront sauvegardés sur un fichier à l'écran du journal de quête. Quand vous désirez sauvegarder, choisissez Sauvegarde depuis le menu (voir page 47) ou depuis le menu pause (voir page 49).

Menu du journal de quête

Vous pouvez choisir une des trois options suivantes sur ce menu. Tapez pour revenir à l'écran précédent.

*Les données qui ont été écrasées lors d'une copie ou d'un effacement sont irrécupérables, alors soyez prudent !



Copier :	Ceci copiera les données sauvegardées d'un fichier à un autre.
Effacer :	Ceci effacera les données sauvegardées sur un fichier.
Commencer :	Ceci commencera la partie dans le fichier sauvegardé. Vous choisirez, sur l'écran suivant, le mode de jeu auquel vous voulez jouer.

*Les données du Mode Multijoueur ne seront pas copiées sur les données du jeu.

Choisir le mode de jeu

Choisissez de jouer à Quête (voir les pages 47–62) ou Multijoueur (voir les pages 63–73). Choisissez Options pour modifier vos paramètres de jeu. Plus tard, vous pourrez choisir le Mode Échange (voir page 58).



Options

Vitesse des messages :	Vous pouvez choisir entre trois vitesses de défilement de texte.
Son :	Vous pouvez choisir un des quatre paramètres de son.
Configuration :	Vous pouvez changer la main avec laquelle vous tenez le stylet (droite ou gauche).
Test micro :	Utilisez votre voix pour vérifier si le microphone fonctionne correctement. S'il ne fonctionne pas bien, essayez de changer la distance entre votre bouche et le micro, ou essayez de souffler dans le micro.



Écran de jeu

Tapez Menu ou Objets depuis l'écran principal de jeu pour afficher les barres d'accès rapide. Sur ces barres, vous pouvez vous rendre à un écran spécifique ou utiliser un objet.

Écran principal

Jauge de vie

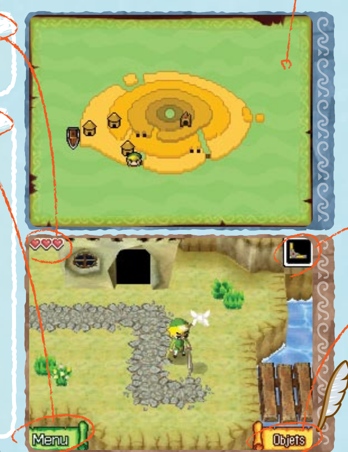
Ceci diminuera si vous êtes frappé par un ennemi ou que vous tombez dans l'eau.

Menu



Sauvegarde :	Sauvegarder vos progrès
Inventaire :	Voir l'écran d'inventaire (voir page 50)
Carte maritime :	Voir la carte maritime (voir page 49)
Carte :	Voir la carte

* Quand la barre de menus est affichée, vous pouvez consulter le nombre actuel de Rubis que vous avez dans votre jauge de vie.

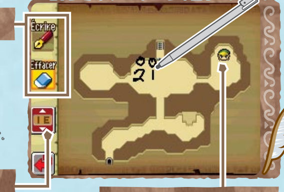


Carte

Tapez cette option pour voir une carte des environs ainsi que de votre emplacement actuel. Si vous tapez Carte et que la carte est affichée sur l'écran tactile, vous pouvez prendre des notes sur votre carte. Dans un donjon, vous pouvez aussi voir les cartes des autres étages.

Écrire/Effacer

Vous pouvez écrire et effacer des notes sur votre carte. Tapez ces options pour changer entre écrire et effacer.

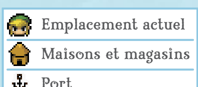



Changer d'étage

Vous pouvez voir une carte de n'importe quel étage dans un donjon que vous avez visité. Changez simplement le numéro de l'étage pour le voir.

Icône de la carte

Ces icônes indiquent les régions importantes, les objets et d'autres choses intéressantes.



- Emplacement actuel
- Maisons et magasins
- Port
- Clé
- Escaliers
- Un endroit où quelque chose s'est passé ou a changé
- Zone refuge (voir page 59)
- Spectre (voir page 59)

Objet équipé

Tapez cette icône afin de prendre ou de ranger un objet que vous avez équipé.

Objets

Potions

Tapez ces objets à utilisation simple pour les utiliser immédiatement.



Objets que vous pouvez équiper

Ces objets, y compris le boomerang et les bombes, doivent être équipés pour être utilisés. Tapez-les pour les équiper.

Écran de la carte maritime

Tapez Carte maritime sur la barre de menus pour voir la carte maritime sur l'écran tactile.



La mer

Vos cartes

Tapez un endroit de la mer pour l'élargir. Vous pouvez aussi taper une île individuelle que vous avez déjà visitée pour voir la carte de l'île (voir page 48).

Écrire/Effacer

Vous pouvez écrire et effacer des notes sur votre carte maritime à l'aide de votre stylet. Changez entre écrire et effacer en tapant l'icône correspondante.

Région pas sur la carte

Vous serez capable de voir ces régions après avoir trouvé leur carte maritime.

Icônes de carte maritime

Voici quelques icônes que vous verrez sur l'écran de la carte maritime.

Emplacement actuel (Voyage sur la mer)
Port
Bateau de Beedle

La mer

Pauser et Game Over

Si vous appuyez sur START pour pauser votre partie ou que votre jauge de vie (voir la page 47 ou 60) se vide, vous aurez deux choix : Continuer ou Sauvegarder et quitter. Choisissez Continuer pour commencer de nouveau depuis l'endroit où vous avez laissé ou un peu avant cet endroit ou Sauvegarder et quitter pour sauvegarder vos progrès et revenir à l'écran titre.

Écran d'inventaire

Tapez Inventaire sur la barre de menus pour voir votre inventaire. En plus de votre épée et bouclier, vous pouvez aussi voir les objets spéciaux, les trésors et les pièces de bateau que vous avez ramassés. Tout en progressant dans la partie, vous pourrez aller pêcher et prendre note des poissons que vous avez pêchés.



Carnet de pêche | **Objets** | **Trésors/Pièces de Bateau**

Changer d'écrans

Tapez ici pour changer les écrans.

Pièces de Bateau

Vous pouvez personnaliser votre bateau dans le chantier maritime (voir page 62) pour le rendre plus unique et l'équiper d'ensembles complets de pièces.

Trésors/Pièces de Bateau

Changez la vue entre vos trésors et vos pièces de bateau.





Actions

Toutes les actions de Link peuvent être faites en tapant et en glissant votre stylet sur l'écran tactile. Utilisez votre stylet pour faire courir Link et le faire attaquer comme vous voulez.



Actions de base

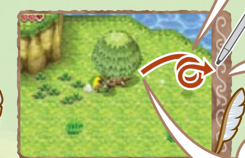
Marcher/Courir/Sauter/Rouler

Link se déplacera dans la direction que vous touchez. Touchez et maintenez la pression du stylet sur l'écran tactile près de lui pour marcher ou plus loin pour courir.

Si vous roulez trop de fois en ligne, Link sera étourdi. Faites attention !



Courez au-dessus de petits trous dans la terre et Link sautera automatiquement.



Tout en courant, essayez de dessiner à répétition des petits cercles sur le bord de l'écran pour rouler dans cette direction.

Essayez de dessiner un petit cercle quand Link court.

Si vous courez et foncez dans un arbre et que vous le faites trembler, quelque chose pourrait se produire

Parler/Vérifier

Parlez à des gens ou lisez des affiches en les tapant. Si quelque chose vous semble louche, vous pouvez aussi le taper.



et endroit.
bon coup!

Quand une icône DS apparaît dans une fenêtre de texte, assurez-vous de regarder au sommet de l'écran.

Ramasser/Lancer

Tapez des roches, des pots et des barils pour les ramasser. Ensuite, tapez simplement l'endroit sur le sol où vous voulez qu'ils se posent pour les lancer. Ils se briseront quand ils toucheront le sol. Vous pourriez trouver une belle surprise à l'intérieur.



Tapez l'endroit où vous voulez lancer l'objet !



Balancer votre épée

Lors de vos déplacements, vous trouverez une épée. Bien sûr, vous pouvez attaquer des ennemis en balançant votre épée, mais vous pouvez aussi couper l'herbe, briser des pots et activer des interrupteurs.

Attaque ciblée

Tapez un ennemi pour balancer immédiatement votre épée dans la direction de cet ennemi et attaquer.





Attaque tranchée

Glissez rapidement votre stylet dans la direction que vous voulez pour balancer votre épée afin d'attaquer dans cette direction.





Glissez votre stylet perpendiculairement à la direction à laquelle Link fait face pour balancer votre épée.



Glissez votre stylet dans la direction à laquelle Link fait face pour poignarder dans cette direction.

Attaque tourbillon

Glissez votre stylet dans un cercle autour de Link pour le faire balancer son épée et lui faire faire une attaque tourbillon. Faites attention : Link sera étourdi s'il fait cette attaque plusieurs fois d'affilée.



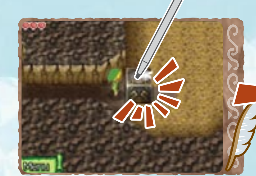
Dessinez un grand cercle autour de Link.



Ce mouvement est utile quand vous êtes entouré d'ennemis ou que vous voulez couper de l'herbe.

Tenir → Pousser/Tirer

Tapez des blocs et des leviers pour les prendre et ensuite, tapez les flèches pour les déplacer dans cette direction. Tapez et maintenez la pression sur la flèche pour continuer à vous déplacer. Certains blocs et leviers ne peuvent pas être déplacés.



Tout d'abord, tapez le bloc ou le levier pour pouvoir le tenir



Ensuite, tapez la flèche pour le déplacer dans cette direction.





Objets



Certains objets doivent être équipés avant que vous puissiez les utiliser tandis que d'autres objets peuvent être utilisés aussitôt. Essayez d'utiliser les objets équipés de toutes sortes de façons !

Utiliser des objets équipés

Quand vous obtenez un nouvel objet, il apparaîtra, équipé, dans le coin supérieur droit de l'écran. Quand vous voulez utiliser l'objet que vous avez équipé, tapez l'icône pour le tenir. Ensuite, vous pouvez l'utiliser ! Tapez Objets (voir page 48) sur le menu principal pour équiper un autre objet. L'utilisation de chaque objet devient différente quand on l'équipe.


Équiper

Tapez un objet que vous voulez équiper.


Tenir

Tapez l'icône dans le coin supérieur droit pour le tenir. Et quand vous voulez le ranger


Ranger

Tapez l'icône dans le coin supérieur droit une fois de plus.





Boomerang



Vous pouvez utiliser votre boomerang pour attaquer des ennemis, briser des pots, activer des interrupteurs et ramasser des petits objets. Dessinez le sentier que vous voulez qu'il traverse avec votre stylet. Tant que votre objet ne frappe pas un obstacle, il suivra le sentier que vous aurez dessiné. Si vous tenez le boomerang, vous pouvez aussi taper un ennemi pour lancer immédiatement le boomerang sur celui-ci.



Bombes



Après avoir placé une bombe, elle explosera, en faisant exploser les ennemis et en détruisant des murs qui sont déjà un peu craqués. Lancez des bombes de la même manière que si vous lanciez un pot ou une roche (voir page 16). Faites attention : si vous êtes trop proche de la bombe quand elle explose, vous serez blessé !



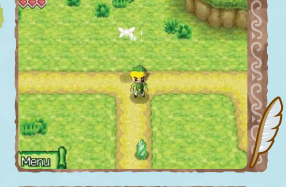
Sablier Fantôme

Le Sablier Fantôme est un objet mystérieux que vous trouverez pendant votre aventure. Vous devrez découvrir par vous-même le but de cet objet.



 Objets de récupération

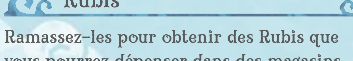
Tout en vainquant des ennemis, coupant de l'herbe ou brisant des pots, vous trouverez des cœurs et des Rubis que vous ramasserez en marchant sur eux. Ils sont cachés dans une multitude d'endroits, alors essayez de les trouver de plusieurs façons différentes.



 Cœur 

Ceux-ci régénéreront votre jauge de vie (voir page 47).





Ramassez-les pour obtenir des Rubis que vous pourrez dépenser dans des magasins. La valeur d'un Rubis dépend de sa grosseur et de sa couleur.



Réceptacles de cœur

Si vous trouvez un réceptacle de cœur, le nombre maximum de cœurs dans votre jauge de vie augmentera de un et elle sera complètement pleine.



Échangez des objets avec d'autres joueurs !

Si vous parlez à quelqu'un nommé Freedle pendant votre aventure, vous pouvez placer des pièces de bateau ou des trésors (voir page 50) dans ses boîtes magiques et les échanger avec d'autres joueurs sans fil dans le Mode Échange.



1. Placez vos pièces de bateau ou vos trésors dans les boîtes magiques (jusqu'à trois).
2. Échangez les objets avec une des méthodes listées ci-dessous.

- Parlez à Freedle de nouveau ou choisissez Mode Échange depuis l'écran du journal de quête (cette option apparaîtra seulement quand vous avez des objets placés dans les boîtes magiques; voir page 46) et mettez votre jeu en Mode Échange.
- Jouez dans un combat par le biais d'une partie de jeu sans fil ou via la CWF Nintendo (voir page 63).

* Quand vous voulez jouer dans le Mode Échange, préparez-vous tout d'abord en consultant « Comment jouer par le biais des communications sans fil DS (Jeu sans fil DS) » (voir page 72).
* Quand vous êtes dans le Mode Échange, vous continuerez à rechercher d'autres joueurs, même si vous fermez votre Nintendo DS.
* Quand vous êtes dans le Mode Échange, la consommation des piles sera plus grande que pour les parties normales, alors faites attention !



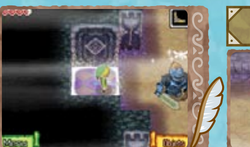
Zones refuge et Spectres

Dans un donjon maudit, on retrouve des endroits spéciaux appelés les Zones refuge et les ennemis appelés les Spectres.



Zones refuge

Quand vous êtes dans une Zone refuge, vous ne serez pas touché par un sort et les Spectres ne peuvent pas vous atteindre. Vous pouvez aussi briser les pots rouges pour créer des Zones refuge.





Spectres

Les Spectres sont des ennemis sans peur qui protègent les donjons. Ils ne peuvent pas être vaincus par des attaques, mais s'ils frappent Link, ce dernier tombera d'un seul coup. La clé est de se déplacer dans le donjon sans que les Spectres ne vous voient. Mais s'ils vous aperçoivent, vous pouvez vous cacher en vous réfugiant dans une Zone refuge.



Voyage en bateau

Quand vous montez à bord d'un bateau, vous pourrez traverser les mers et visiter une variété d'îles.
Tout en progressant dans votre aventure, vous pourrez même aller pêcher et découvrir des trésors des profondeurs.

Écran du bateau

Voyagez sur la mer avec la carte maritime (voir page 49) sur l'écran du haut tout en regardant les environs sur l'écran tactile.



Jauge de vie du bateau

Elle diminuera si vous frappez les roches ou que vous êtes frappé par des ennemis. Les dommages peuvent être rétablis quand vous accostez à un port.



Bouton de saut

Tapez-le pour sauter.

Menu

Tapez cette icône pour accéder à Sauvegarde, Inventaire, Carte maritime et d'autres options.



Emplacement actuel

L'endroit en jaune est ce que vous regardez actuellement.

Environs du bateau

Regardez ce qui se trouve autour du bateau.

Moteur

Tapez-le pour alterner entre Avancer et Arrêter.

Route

Tapez ceci pour tracer une nouvelle route (voir page 61) que le bateau prendra.

Tracer la route

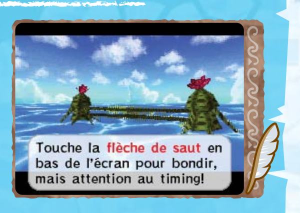
Quand vous voyagez en bateau, vous commencerez en dessinant une route (le sentier qu'il suivra) sur la carte maritime. Glissez la plume pour tracer la route en une ligne. Si vous êtes satisfait de la route que vous avez tracée, tapez En avant! Si votre destination est un port, le nom de l'île sera affiché.



Celle-ci est affichée en jaune.

Regarder autour

Après avoir tracé une route et avoir voyagé sur la mer, vous pourriez être tenté d'attendre simplement que votre bateau atteigne sa destination Mais faire ceci peut s'avérer dangereux ! Si des roches apparaissent en face de votre bateau, vous devez retracer votre route pour les éviter. Si un obstacle apparaît, vous devez sauter par-dessus ! Gardez toujours l'œil ouvert sur les alentours.



Bateau de Beedle

Le Bateau de Beedle est un magasin flottant qui voyage sur la mer. Il transporte des pièces de bateau et des objets rares. Si vous voulez magasiner ici, tracez la route de votre bateau afin qu'il se rende au Bateau de Beedle.



Le chantier maritime

Vous pouvez échanger les pièces de votre bateau ici. Choisissez Modifier pour échanger les pièces et Voir le bateau pour voir de quoi votre bateau a l'air.

Voir le bateau



Écran de personnalisation

Extérieur du bateau

Icône de types



- Proues
- Ancres
- Coques
- Rambardes
- Ponts
- Cheminées
- Roues

Touchez le bateau pour changer l'angle et zoomez près et loin avec  /  .







Mode Multijoueur

Vous pouvez jouer contre un autre joueur par le biais d'un réseau local sans fil ou la Connexion Wi-Fi Nintendo.



Écran du menu Multijoueur

Pour jouer une partie multijoueur, choisissez Multijoueur depuis le menu de sélection de mode. Peu importe comment vous jouez dans le Mode Multijoueur, la partie est la même.

Nom

Le nom que vous utilisez dans Multijoueur.

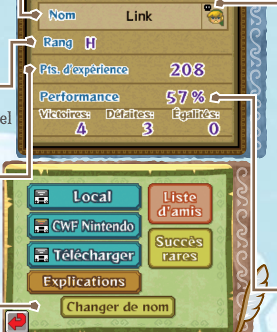
Rang

Votre niveau d'habileté actuel dans le Mode Multijoueur.

Pts. d'expérience

Les points que vous avez ramassés pour chaque victoire. Les points déterminent votre rang.

Menu Multijoueur



Expressions

Ce visage indique l'humeur d'un joueur avec une expression. Chaque fois que le joueur abandonne un combat, l'expression deviendra de plus en plus sévère. Essayez de faire en sorte que Link fasse un sourire ! Quand un joueur termine une partie jusqu'à la fin, son expression sera plus joyeuse.

Performance

Le pourcentage actuel des parties que vous avez gagnées.

Menu Multijoueur

Local :	Combattez avec deux systèmes Nintendo DS et deux cartes de jeu.
CWF Nintendo :	Connectez-vous à la CWF Nintendo et affrontez quelqu'un dans le monde (voir page 65).
Télécharger :	Combattez avec deux systèmes Nintendo DS et une carte de jeu (voir page 68). * Les résultats d'une partie jouée ainsi ne seront pas sauvegardés.
Explications :	Consultez un tutoriel rapide sur comment jouer dans le Mode Multijoueur.
Liste d'amis :	Enregistrez les codes d'amis (voir page 67) de vos amis et voyez votre propre code d'ami ici.
Succès rares :	Consultez vos résultats des Succès rares que vous avez réussis dans le Mode Multijoueur.
Changer de nom :	Changez le nom que vous utilisez dans le Mode Multijoueur. Changer votre nom ici ne le changera pas dans le Mode Quête.

Débuter une partie multijoueur

Tout d'abord, préparez deux systèmes Nintendo DS et deux cartes de jeu et lisez « Comment jouer par le biais des communications sans fil DS (Jeu sans fil DS) » (voir page 72). Les deux joueurs devraient taper Multijoueur sur le menu de Mode Multijoueur. Quand l'adversaire a été trouvé, l'information de votre adversaire sera affichée sur l'écran du haut. Chaque joueur tape ensuite OK. Le combat débute quand le niveau a été choisi. (Le joueur qui choisit le niveau sera choisi au hasard.)

Niveau 1
Niveau 2
Niveau 3
Niveau 4
Niveau 5
Niveau 6
Niveau 7
Niveau 8
Aléatoire
Choisissez votre niveau!

Le combat débute ! (voir page 69)

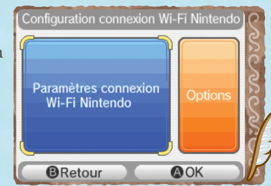
Débuter une partie Wi-Fi

Vous pouvez jouer contre un ami ou d'autres joueurs à travers le monde. Quand vous avez réglé vos paramètres Wi-Fi, choisissez CWF Nintendo sur le menu du Mode Multijoueur pour vous connecter à la Connexion Wi-Fi Nintendo. Choisissez le type d'adversaire que vous voulez affronter. Quand l'adversaire a été trouvé, le niveau sera choisi et le combat débutera.

Le combat débute ! (voir page 69)

Paramètres CWF Nintendo

Réglez vos paramètres de la Connexion Wi-Fi Nintendo en choisissant Paramètres CWF depuis l'écran du journal de quête (voir page 45).



La Connexion Wi-Fi Nintendo permet à de nombreux propriétaires de The Legend of Zelda: Phantom Hourglass de jouer ensemble par le biais de l'Internet; même s'ils sont séparés par de longues distances.

- Pour jouer à des jeux Nintendo DS par le biais de l'Internet, vous devez tout d'abord installer la Connexion Wi-Fi Nintendo (CWF Nintendo) sur votre système Nintendo DS. Si vous désirez obtenir plus de renseignements sur l'installation de votre Nintendo DS, veuillez consulter le mode d'emploi de la Connexion Wi-Fi Nintendo disponible au www.nintendo.com/consumer/manuals.
- Pour compléter le réglage de la CWF Nintendo, vous devrez avoir accès à un PC qui a un appareil de réseau sans fil installé (comme un routeur sans fil) et Internet à large bande ou un compte Internet DSL.

- Si vous n'avez pas d'appareil de réseau sans fil installé sur votre PC, vous pouvez commander un Nintendo Wi-Fi USB Connector (vendu séparément) directement de chez Nintendo. Veuillez consulter le mode d'emploi de la CWF Nintendo pour plus d'information.
- Une partie avec la Connexion Wi-Fi Nintendo utilise plus vos piles que les autres parties. Vous préférerez peut-être utiliser un adaptateur CA pour éviter que vos piles ne se vident lors de l'utilisation de la Connexion Wi-Fi Nintendo.
- Vous pouvez aussi jouer à des jeux compatibles avec la CWF Nintendo à des bornes Wi-Fi participantes sans aucune installation supplémentaire.
- Consultez les Termes d'entente d'utilisation (voir page 74) qui gouvernent les parties de jeu de la Connexion Wi-Fi Nintendo et ils sont aussi disponibles en ligne au www.nintendowifi.com/terms.

Pour des renseignements supplémentaires sur la CWF Nintendo, le réglage de votre Nintendo DS ou une liste des bornes Wi-Fi disponibles, visitez www.nintendowifi.com (É.-U., Canada et Amérique Latine) ou appelez le 1 800 895-1672 (É.-U./Canada seulement).

Choisir votre type d'adversaire

Vous pouvez choisir parmi cinq différents types d'adversaires. Le niveau d'habileté réfère au nombre de Pts. d'expérience (voir page 60).

Contre un ami :	Affrontez quelqu'un avec qui vous avez échangé votre code d'ami.
VS Rival : (Amérique du Nord)	Affrontez quelqu'un qui a le même niveau d'habileté que vous en Amérique du Nord.
VS Rival (Monde) :	Affrontez quelqu'un qui a le même niveau d'habileté que vous dans le monde.
VS Amérique du Nord :	Affrontez n'importe qui en Amérique du Nord.
VS Monde :	Affrontez n'importe qui dans le monde.

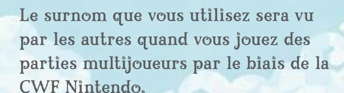
* Quand vous jouez par le biais de la Connexion Wi-Fi Nintendo, le nom que vous utilisez sera vu par tout le monde avec qui vous jouez. Veuillez vous assurer que votre nom ne contient pas de renseignements personnels ou n'est pas offensif.

Codes d'amis



Votre code d'ami est un nombre composé de 12 chiffres qui vous est assigné la première fois que vous vous connectez à la Connexion Wi-Fi Nintendo. Vous pouvez affronter des amis que vous avez enregistrés sur votre liste d'amis en choisissant Contre un ami.

* Les gens que vous avez affrontés dans Multijoueur (voir page 64) seront automatiquement enregistrés sur votre liste d'amis.
* Les codes d'amis ont été créés afin d'offrir aux joueurs une expérience de jeu sécuritaire en leur permettant de jouer contre des gens qu'ils connaissent. Si vous échangez votre code d'ami avec quelqu'un que vous ne connaissez pas, vous pourriez être vulnérable à recevoir des données modifiées ou des messages non désirés. Veuillez ne pas partager votre code d'ami avec des gens que vous ne connaissez pas.



Le surnom que vous utilisez sera vu par les autres quand vous jouez des parties multijoueurs par le biais de la CWF Nintendo.

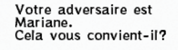
Afin de protéger votre vie privée, veuillez ne pas donner vos renseignements personnels tels vos nom de famille, numéro de téléphone, date de naissance, âge, adresse courriel ou adresse postale quand vous communiquez avec les autres.





Téléchargement DS

Pour jouer par le biais du téléchargement DS, préparez tout d'abord une carte de jeu et deux systèmes Nintendo DS et lisez « Comment jouer par le biais des communications sans fil DS (Téléchargement DS) » (voir page 73).



1. Le système parent (le système DS qui a la carte de jeu insérée) choisit Télécharger depuis le menu Multijoueur et le système enfant (le système sans carte de jeu insérée) téléchargera les données.
2. Quand le nom de l'invité s'affiche sur l'écran du système parent, le parent tapera OK. Les données seront envoyées depuis le système parent au système enfant, le système parent choisira le niveau et le combat débutera.

Le combat débute ! (voir page 69)

Début de combat (Comment jouer)

Dans le Mode Multijoueur, le joueur 1 (rouge) affronte le joueur 2 (bleu) pour essayer de prendre le plus de triangles jaunes, appelés Joyaux de la Triforce. (Les joueurs 1 et 2 seront choisis au hasard.) Chaque joueur aura la chance de jouer une fois en tant que Link (offense) et les trois Spectres (défense) dans une ronde. Il y a trois rondes dans une partie. Le joueur qui a le plus de points à la fin gagnera.

Règles de base



- Ramassez des Joyaux de la Triforce et placez-les dans votre base pour obtenir des points.
- Il existe trois grosseurs de Joyaux de la Triforce (gros, moyen et petit). Plus le Joyau de la Triforce est gros, plus il est lourd et plus il est difficile de le transporter, mais il vaut plus de points.



- Quand le temps est écoulé ou quand Link est attrapé par un Spectre, le tour se terminera et les joueurs changeront.
- Peu après le début de la partie, des objets utiles apparaîtront à l'écran. Il existe une variété de différents types d'objets. Les objets rouges sont pour le joueur 1 et les objets bleus sont pour le joueur 2. Vous pouvez ramasser vos propres objets si vous passez dessus. Vous briserez les objets de votre adversaire en marchant dessus.



* Éteindre votre système pendant une partie est considéré impoli. Évitez de le faire à moins d'avoir à le faire absolument.

Jouer en tant que Link



Votre but est de transporter autant de Joyaux de la Triforce que possible à votre base sans être attrapé par un Spectre.

- Vous pouvez seulement voir les Spectres sur votre propre carte quand vous transportez un Joyau de la Triforce.
- Vous pouvez entrer dans des Zones refuge. Quand vous êtes dans une Zone refuge, Link disparaîtra de la carte du joueur qui contrôle les Spectres.
- Les Joyaux de la Triforce deviendront de la couleur de la base dans laquelle ils sont placés. Ils redeviendront jaunes quand ils seront placés dans la Zone refuge.

Jouer en tant que Spectres



Votre but est de protéger les Joyaux de la Triforce en empêchant Link de les prendre ! Vainquez Link pour terminer le tour.

- Contrôlez les Spectres en traçant des lignes sur la carte. Ils suivront la route que vous tracez.
  * Quand les Spectres se déplacent, vous pouvez dessiner une autre ligne pour changer le trajet.
- Le tour de Link se terminera si vous l'attrapez. (Les Spectres attaqueront automatiquement Link quand ce dernier sera près d'eux.)
- Les Spectres ne peuvent pas entrer dans les Zones refuge ou voir Link quand il est dans une Zone refuge.

Écran de combat

Link est contrôlé par l'écran tactile. Tout en jouant en tant que Link, observez les emplacements des Spectres sur l'écran du haut. Les Spectres sont contrôlés en traçant des sentiers sur l'écran tactile. Tout en jouant en tant que Spectres, observez leurs mouvements sur l'écran du haut. Vous pouvez changer entre les Spectres sur l'écran du haut en appuyant sur le Bouton L ou le Bouton R. Les objets et les bases sont de la même couleur que le joueur 1 et le joueur 2.



Points : Ceci est votre pointage actuel. Si les Joyaux de la Triforce de la couleur de votre base sont changés pour une autre couleur, vous perdrez des points.

Combat : Le combat actuel dans lequel vous êtes.



Communications sans fil DS

(Jeu sans fil DS/Téléchargement DS)

Découvrez comment jouer par le biais des communications sans fil DS.

Comment jouer par le biais des communications sans fil DS (Jeu sans fil DS)

Le nécessaire

Nintendo DS/Nintendo DS Lite	2 systèmes
Carte de jeu The Legend of Zelda: Phantom Hourglass	2

Étapes

1. Vérifiez que tous les systèmes DS sont éteints. Insérez une carte de jeu The Legend of Zelda: Phantom Hourglass dans chaque système DS.
2. Allumez chaque système DS. L'écran du menu DS apparaîtra.
3. Tapez « The Legend of Zelda: Phantom Hourglass ».
4. Veuillez suivre les instructions de la page 64.




Comment jouer par le biais des communications sans fil DS (Téléchargement DS)

Le nécessaire

- Nintendo DS/Nintendo DS Lite ---------------------------- 2 systèmes
- Carte de jeu The Legend of Zelda: Phantom Hourglass ------------ 1

Étapes (pour le joueur 1 (parent) système DS)

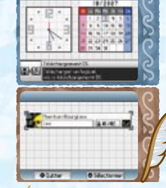
1. Vérifiez que le système DS est éteint.
   Insérez une carte de jeu The Legend of Zelda: Phantom Hourglass dans le système DS.
2. Allumez le système DS. L'écran du menu DS apparaîtra.
3. Tapez « The Legend of Zelda: Phantom Hourglass ».
4. Veuillez suivre les instructions de la page 68.



Écran du menu DS

Étapes (pour le joueur 2 (enfant) système DS)

1. Allumez le système DS. L'écran du menu DS apparaîtra.
2. Tapez « Télécharger » et la liste de jeux apparaîtra à l'écran.
3. Tapez « The Legend of Zelda: Phantom Hourglass ». L'écran de confirmation du téléchargement apparaîtra.
4. Si c'est correct, tapez « Oui ». Les données seront téléchargées du joueur 1.
5. Veuillez suivre les instructions de la page 68.



Écran de la liste des jeux

TERMES D'ENTENTE D'UTILISATION

Le système Nintendo DS («DS») est doté de la faculté d'offrir des parties de jeu sans fil en utilisant le service de fonction Nintendo Wi-Fi Connection et d'accéder à l'Internet en utilisant la navigateur Nintendo DS (Nintendo DS Browser), qui est vendu séparément, (collectivement le «Service»). Ce Service est fourni par Nintendo of America Inc., ainsi que ses filiales, partenaires, représentants, concédants et titulaires de licence (collectivement, «Nintendo» et auquel il est parfois fait référence sous les formes «nous» ou «notre» dans le présent texte). Nintendo vous fournit ce Service sujet aux termes établis dans ce contrat («Contrat»).

VEUILLEZ LIRE CE CONTRAT ATTENTIVEMENT AVANT D'UTILISER CE SERVICE ET/OU LE DS. EN UTILISANT CE SERVICE ET/OU LE DS, VOUS ACCEPTEZ DE VOUS SOUMETTRE AUX CONDITIONS DE CE CONTRAT.

Les conditions d'utilisation de ce Contrat s'appliqueront à votre personne jusqu'à ce que vous n'utilisiez plus le Service, ou que votre utilisation du Service soit terminée. Si, à tout moment, vous ne consentez plus à vous conformer aux conditions d'utilisation présentes ou futures, votre seul recours sera d'arrêter immédiatement votre utilisation du Service. Nous nous réservons le droit exclusif de changer, modifier, ajouter ou supprimer certaines portions de ce Contrat et d'interrompre le Service à tout moment sans avis supplémentaire. L'utilisation continue de ce Service après tout changement signifie que vous acceptez ces nouvelles conditions d'utilisation. Il est de votre responsabilité de consulter régulièrement ce Contrat. Vous pouvez consulter la version la plus récente de ce Contrat à tout moment en visitant www.NintendoWiFi.com/terms.

Conduite de l'Utilisateur

Il est important que vous faisiez votre part pour garder ce service amical et l'environnement propre. En particulier, vous n'utiliserez pas ce Service pour:

- Charger, transmettre, et de toute façon que ce soit, rendre disponible des contenus qui sont contre la loi, blessant, harcelant, ou de toute façon désobligeant;
- blesser des mineurs de n'importe quelle manière;
- mal représenter votre identité ou vous faire passer pour une autre personne, incluant l'utilisation ou attentat d'utiliser l'Identifiant d'un autre utilisateur, service ou système;
- manipuler les identifiants dans le but de déguiser l'origine de tout contenu transmis via ce Service;
- fournir en upload, afficher, envoyer par courriel, transmettre ou autrement rendre disponible: (a) tout contenu dont vous n'avez pas la permission légale de rendre disponible; (b) tout contenu qui empiète sur un brevet, une marque de commerce, un secret de fabrication, un droit de l'auteur ou tout autre droit de propriété de tout groupe; (c) tout matériel promotionnel ou publicitaire non autorisé ou non demandé (du pourriel par exemple); ou (d) tout autre contenu qui contient des virus de logiciels ou des codes similaires ou des programmes conçus pour interrompre, détruire ou limiter la fonctionnalité de tout logiciel ou matériel informatique ou équipement de télécommunication;
- utiliser n'importe quelle portion de ce Service pour des raisons illégales;
- vous livrer à une activité quelconque qui interrompt, affecte la qualité de, intervient dans la performance de, détériore la fonction des Services ou réseaux connectés au Service; ou
- vous livrer à tout autre acte que nous jugeons être nuisible ou dérangeant pour Nintendo, le Service, un autre utilisateur quelconque, tout autre tiers, tel que présenté dans une version révisée de ce Contrat.

De plus, vous acceptez de ne pas afficher, révéler ou autrement rendre disponible tout renseignement personnel, tel que votre vrai nom, date de naissance, âge, situation géographique, adresse courriel ou autre renseignement personnel identifiable («Renseignement Personnel»), sur le ou par le biais du Service, car tout Renseignement Personnel que vous fournirez peut être visible à d'autres personnes.



Contributions
Tout Contenu créé par l'Utilisateur affiché sur le, transmis par le biais du, ou atteint par le biais de liens à partir du Service, qu'il ait été incité par Nintendo ou non (collectivement, les «Contributions»), est la responsabilité exclusive de la personne à l'origine de telles Contributions. Nintendo n'est aucunement contraint de (a) assurer la confidentialité de ces Contributions; (b) classer ou gérer ces Contributions, électroniquement ou de toute autre manière; (c) offrir une compensation monétaire pour toute Contribution, quelle que soit son utilisation; ou (d) répondre à un utilisateur concernant l'utilisation de toute Contribution. Nintendo ne pourra être tenu responsable de l'utilisation ou publication de toute Contribution.

Dégagement Concernant la Garantie; Limitation de Responsabilité; Indemnisation
LE SERVICE ET LE CONTENU FOURNI PAR NINTENDO, LE CONTENU FOURNI PAR L'UTILISATEUR, LES DONNÉES ET LES LOGICIELS DISPONIBLES PAR LE BIAIS DE CELUI-CI (COLLECTIVEMENT «LE CONTENU») SONT FOURNIS «EN L'ÉTAT» ET «À DISPOSITION.» L'UTILISATION DU SERVICE, Y COMPRIS TOUT LE CONTENU, DISTRIBUÉ PAR, TÉLÉCHARGÉ OU ACCÉDÉ SUR OU PAR LE BIAIS DE CELUI-CI, EST À VOTRE SEUL RISQUE ET NINTENDO N'ASSUME AUCUNE RESPONSABILITÉ POUR LE CONTENU OU VOTRE UTILISATION OU VOTRE INCAPACITÉ D'UTILISER N'IMPORTE QUEL DES BIENS CITÉS CI-DESSUS. NOUS NE GARANTISSONS AUCUNEMENT QUE LE CONTENU ACCESSIBLE OU TRANSMIS PAR LE BIAIS DU, OU DISPONIBLE POUR TÉLÉCHARGEMENT À PARTIR DU SERVICE RESTERA CONFIDENTIEL OU SERA À L'ABRIS D'INFECTIONS PAR VIRUS, VER, CHEVAL DE TROIE OU AUTRE CODE QUI MANIFESTE DES PROPRIÉTÉS CONTAMINANTES OU DESTRUCTRICES. DANS LES MESURES LES PLUS VASTES AUX TERMES DE LA LOI APPLICABLE, NINTENDO SE DÉGAGE DE TOUTE GARANTIE DE TOUT TYPE, EXPRESSE OU IMPLICITE, CONCERNANT LE SERVICE ET TOUT CONTENU DISPONIBLE PAR LE BIAIS DU SERVICE, Y COMPRIS, SANS LIMITATION, TOUTE GARANTIE COMMERCIALE, POUR UNE APPLICATION PARTICULIÈRE, OU DE NON-VIOLATION D'UN DROIT D'AUTEUR.

NINTENDO N'ASSUME AUCUNE RESPONSABILITÉ POUR TOUT DOMMAGE SUBIT PAR L'UTILISATEUR Y COMPRIS, MAIS NON-LIMITÉ À, PERTE DE DONNÉES DUE AUX RETARDS, NON-LIVRAISON DE CONTENU, ERREURS, PANNES DE SYSTÈME, MAUVAISE LIVRAISON DE CONTENU, ARRÊT TEMPORAIRE DE RÉSEAU OU DE SYSTÈME, CORRUPTION DE FICHIER, OU INTERRUPTION DE SERVICE DUE À LA NÉGLIGENCE DE NINTENDO OU D'ERREURS ET/OU OMMISSIONS DE LA PART DE L'UTILISATEUR EXCEPTÉ DANS LES CAS CITÉS DANS LE PRÉSENT CONTRAT. VOUS COMPRENEZ ET CONSENTEZ AU FAIT QUE VOUS ÊTES SEUL RESPONSABLE DE TOUT DOMMAGE CAUSÉ À VOTRE DS OU DE PERTE DE DONNÉES RÉSULTANT DU TÉLÉCHARGEMENT DE TOUT CONTENU.

NINTENDO, SES PRÉPOSÉS, DIRECTEURS, OU EMPLOYÉS NE SERONT EN AUCUN CAS, Y COMPRIS, SANS LIMITATION, DANS LE CAS DE NÉGLIGENCE, RESPONSABLES DE DOMMAGES DIRECTS, INDIRECTS, ACCIDENTAUX, SPÉCIAUX, CAUSÉS PAR UN CONCOURS DE CIRCONSTANCES RÉSULTANT DE OU EN RAPPORT AVEC L'UTILISATION OU L'IMPOSSIBILITÉ D'UTILISER LE SERVICE OU TOUT CONTENU CITÉ ICI, OU RÉSULTANT DE L'ACCÈS NON-AUTORISÉ À OU LA MODIFICATION DE VOS TRANSMISSIONS OU CONTENU TRANSMIS OU REÇUS, NON-TRANSMIS OU NON-REÇUS, Y COMPRIS, MAIS NON LIMITÉ À, TOUS DOMMAGES POUR UTILISATION OU AUTRES BUTS INTANGIBLES, MÊME SI NINTENDO A ÉTÉ AVISÉ DE LA POSSIBILITÉ DE TELS DOMMAGES.

Vous consentez à indemniser, défendre, innocenter Nintendo et ses fournisseurs de service de et contre tous dommages, responsabilités, pertes, dépenses et coûts, y compris les frais raisonnables d'avocat, résultant de: (1) toute violation de ce contrat par votre personne; (2) votre violation des droits d'un tiers; (3) votre violation de toute loi ou régulation applicable; (4) informations ou contenu que vous contribuez, affichez, ou rendez disponible par le biais du Service, ou (5) votre utilisation du Service ou du DS.

Accès au Contenu d'un Tiers
Par le biais de votre accès au Service, vous pouvez obtenir, ou des tiers peuvent fournir, l'accès à d'autres ressources sur Internet où il est possible de transmettre en upload ou de télécharger du contenu, des données ou des logiciels. Parce que Nintendo n'a aucun contrôle sur ces sites ou ressources, nous

nous dégageons explicitement de toute responsabilité pour l'exactitude, le contenu, ou la disponibilité des informations trouvées sur ces sites ou par le biais de ces ressources. Nous n'offrons aucune représentation ou garantie quant à la sécurité de toute information (y compris, sans limitation, les informations de carte de crédit ou autre Renseignement Personnel) que vous fournissez à tout tiers, et vous déclarez irrévocablement par la présente que vous renoncez à toute réclamation contre nous concernant ces sites et le contenu de tiers partis.

Liste d'Amis (Friend Roster)
Dans le cadre du Service, Nintendo peut vous fournir accès a une liste d'amis (friend roster) où vous pouvez sauvegarder des numéros d'identification d'utilisateurs fournis par d'autres listes d'amis («Liste d'Amis»). Nous ne garantissons et ne pouvons pas garantir la sécurité du contenu d'une telle Liste d'Amis reçu de la part de tiers non-autorisés. Le transfert ou le don de votre DS, ou votre incapacité à protéger le DS de perte ou d'abus peut entraîner l'accès à et l'utilisation non-autorisés de votre Liste d'Amis. De plus, des personnes non-autorisées pourraient avoir accès à une ou plusieurs listes d'amis qui contiennent vos renseignements sans votre connaissance. Nintendo ne gérera pas l'utilisation ou l'accès des listes d'amis individuelles et c'est votre responsabilité de gérer vos interactions avec les autres utilisateurs du Service.

Confidentialité
Nintendo se soucie de la confidentialité de ses utilisateurs. En utilisant le service, vous consentez à notre Politique de Confidentialité qui est disponible sur www.nintendo.com/privacy.

Dégagement de Responsabilité Concernant le Contenu et les Contributions des Utilisateurs
Nous avons le droit, mais pas l'obligation, de mettre ce Contrat en application pour notre propre bien, dans le cadre d'enquêtes actives, de disputes légales et de poursuites. Nintendo n'autorise pas, ne vérifie pas ou ne garantit pas, et n'est pas responsable de, la qualité, l'exactitude ou l'intégrité de tout Contenu d'Utilisateur ou Contribution auxquels vous pouvez accéder. Par contre, nous nous réservons le droit exclusif de retirer, de détruire ou de supprimer tout Contenu d'Utilisateur ou Contribution à tout moment, pour toute raison. Nous pouvons accéder à, utiliser et divulguer tout Contenu d'Utilisateur ou Contribution transmis par le biais de ou en rapport avec le Service, dans les mesures permises par la loi, afin de nous conformer à la loi (par exemple, une citation à comparaître); pour protéger nos droits ou notre propriété, ou pour protéger les utilisateurs du Service d'un usage frauduleux, abusif ou illicite du Service. Toute utilisation du Service qui enfreindrait les conditions citées ci-dessus est une infraction à ces conditions et peut entraîner, entre autre, l'annulation ou la suspension de vos droits d'utiliser le Service.

Général
Ce Contrat constitue le contrat complet entre vous et Nintendo et régît votre utilisation du Service, remplaçant tout contrat précèdent entre vous et Nintendo concernant l'utilisation de ce service. Vous pouvez, en plus, être sujet à des termes et conditions qui peuvent s'appliquer quand vous utilisez des services affiliés, du contenu ou des logiciels d'un tiers. L'incapacité de Nintendo à exécuter ou à exercer tout droit ou provision de ce Contrat ne constituera pas un renoncement à ces droits ou provisions. En utilisant ce service, vous consentez à ce que les lois de l'État de Washington, indépendamment des principes de conflit entre lois, gouvernent ce Contrat et tout type de dispute qui pourrait survenir entre vous et Nintendo. Si toute condition de ce Contrat est jugée invalide, nulle ou, pour une raison quelconque, impossible à appliquer, cette condition sera considérée comme détachable et n'affectera pas la validité ou l'applicabilité de toutes les autres conditions subsistantes. Nintendo peut mettre fin à ce Contrat, ou mettre fin à ou suspendre votre accès au Service à tout moment, avec ou sans cause, avec ou sans préavis.

Pour nous contacter : Nintendo of America Online Privacy Administrator, 4820 150th Ave NE, Redmond, WA, 98052 ou visiter www.nintendowifi.com.

Warranty & Service Information

REV–P

You may need only simple instructions to correct a problem with your product. Try our website at www.nintendo.com or call our Consumer Assistance Hotline at 1-800-255-3700, rather than going to your retailer. Hours of operation are 6 a.m. to 7 p.m., Pacific Time, Monday - Sunday (times subject to change). If the problem cannot be solved with the troubleshooting information available online or over the telephone, you will be offered express factory service through Nintendo. Please do not send any products to Nintendo without contacting us first.

HARDWARE WARRANTY
Nintendo of America Inc. ("Nintendo") warrants to the original purchaser that the hardware product shall be free from defects in material and workmanship for twelve (12) months from the date of purchase. If a defect covered by this warranty occurs during this warranty period, Nintendo will repair or replace the defective hardware product or component, free of charge. The original purchaser is entitled to this warranty only if the date of purchase is registered at point of sale or the consumer can demonstrate, to Nintendo's satisfaction, that the product was purchased within the last 12 months.

GAME & ACCESSORY WARRANTY
Nintendo warrants to the original purchaser that the product (games and accessories) shall be free from defects in material and workmanship for a period of three (3) months from the date of purchase. If a defect covered by this warranty occurs during this three (3) month warranty period, Nintendo will repair or replace the defective product, free of charge.

SERVICE AFTER EXPIRATION OF WARRANTY
Please try our website at www.nintendo.com or call the Consumer Assistance Hotline at 1-800-255-3700 for troubleshooting information and repair or replacement options and pricing. In some instances, it may be necessary for you to ship the complete product, FREIGHT PREPAID AND INSURED FOR LOSS OR DAMAGE, to Nintendo. Please do not send any products to Nintendo without contacting us first.

WARRANTY LIMITATIONS

THIS WARRANTY SHALL NOT APPLY IF THIS PRODUCT: (a) IS USED WITH PRODUCTS NOT SOLD OR LICENSED BY NINTENDO (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, NON-LICENSED GAME ENHANCEMENT AND COPIER DEVICES, ADAPTERS, AND POWER SUPPLIES); (b) IS USED FOR COMMERCIAL PURPOSES (INCLUDING RENTAL); (c) IS MODIFIED OR TAMPERED WITH; (d) IS DAMAGED BY NEGLIGENCE, ACCIDENT, UNREASONABLE USE, OR BY OTHER CAUSES UNRELATED TO DEFECTIVE MATERIALS OR WORKMANSHIP; OR (e) HAS HAD THE SERIAL NUMBER ALTERED, DEFACED OR REMOVED.

ANY APPLICABLE IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, ARE HEREBY LIMITED IN DURATION TO THE WARRANTY PERIODS DESCRIBED ABOVE (12 MONTHS OR 3 MONTHS, AS APPLICABLE). IN NO EVENT SHALL NINTENDO BE LIABLE FOR CONSEQUENTIAL OR INCIDENTAL DAMAGES RESULTING FROM THE BREACH OF ANY IMPLIED OR EXPRESS WARRANTIES. SOME STATES DO NOT ALLOW LIMITATIONS ON HOW LONG AN IMPLIED WARRANTY LASTS OR EXCLUSION OF CONSEQUENTIAL OR INCIDENTAL DAMAGES, SO THE ABOVE LIMITATIONS MAY NOT APPLY TO YOU.

This warranty gives you specific legal rights. You may also have other rights which vary from state to state or province to province.

Nintendo's address is: Nintendo of America Inc., P.O. Box 957, Redmond, WA 98073-0957 U.S.A.

This warranty is only valid in the United States and Canada.

Renseignements sur l'entretien et la garantie

REV–P

Vous pourriez n'avoir besoin que de simples instructions pour corriger un problème. Vous pouvez visiter notre site Web à www.nintendo.com ou appeler notre Ligne sans frais d'assistance aux consommateurs, au 1 (800) 255-3700, plutôt que de retourner chez votre détaillant. Nos heures d'ouverture sont de 6 h 00 à 19 h 00, heure du Pacifique, du lundi au dimanche (heures sujettes à changement). Si le problème ne peut pas être résolu en consultant les renseignements sur les problèmes et leurs solutions en ligne, ni au téléphone, on vous offrira un service usine exprès chez Nintendo. Veuillez n'expédier aucun produit sans avoir appelé Nintendo au préalable.

GARANTIE SUR LES APPAREILS
Nintendo of America Inc. (Nintendo) garantit à l'acheteur original que l'appareil ne connaîtra aucun défaut de matériaux ou de main-d'oeuvre pour une période de douze (12) mois suivant sa date d'achat. Si un tel défaut couvert par la présente garantie se produit pendant cette période de garantie, Nintendo réparera ou remplacera sans frais la pièce ou le produit défectueux. Le propriétaire original ne peut profiter de la présente garantie que si la date d'achat du produit a été enregistrée au point de vente ou si le consommateur peut prouver, à la satisfaction de Nintendo, que le produit a été acheté dans les douze (12) derniers mois.

GARANTIE SUR LES JEUX ET ACCESSOIRES
Nintendo garantit à l'acheteur original que le produit (jeu ou accessoire) ne connaîtra aucun défaut de matériaux ou de main-d'oeuvre pour une période de trois (3) mois suivant sa date d'achat. Si un tel défaut couvert par la présente garantie se produit pendant cette période de trois (3) mois, Nintendo réparera ou remplacera sans frais le produit défectueux.

ENTRETIEN APRÈS ÉCHÉANCE DE LA GARANTIE
Veuillez visiter notre site Web, www.nintendo.com ou appeler la Ligne d'assistance aux consommateurs au 1 (800) 255-3700 pour trouver des renseignements sur les problèmes et solutions, sur les options de réparation ou de remplacement et les prix. Dans certains cas, il peut s'avérer nécessaire d'expédier le produit, PORT PAYÉ ET ASSURÉ CONTRE DOMMAGES ET PERTE, chez Nintendo. Veuillez n'expédier aucun produit sans appeler Nintendo au préalable.

LIMITES DE LA GARANTIE

LA PRÉSENTE GARANTIE SERA NULLE SI LE PRODUIT : (a) A ÉTÉ UTILISÉ AVEC D'AUTRES PRODUITS QUI NE SONT NI VENDUS, NI BREVETÉS PAR NINTENDO (Y COMPRIS, SANS S'Y LIMITER, LES MÉCANISMES D'AMÉLIORATION ET DE COPIE DES JEUX, LES ADAPTATEURS ET LES MÉCANISMES D'APPROVISIONNEMENT EN ÉLECTRICITÉ); (b) A ÉTÉ UTILISÉ À DES FINS COMMERCIALES (Y COMPRIS LA LOCATION); (c) S'IL A ÉTÉ MODIFIÉ OU ALTÉRÉ; (d) EST ENDOMMAGÉ À CAUSE DE NÉGLIGENCE, ACCIDENT, UTILISATION ABUSIVE OU DE TOUTES AUTRES CAUSES QUI NE SERAIENT PAS RELIÉES À DES VICES DE MATÉRIAUX OU DE MAIN-D'OEUVRE; OU (e) SI SON NUMÉRO DE SÉRIE A ÉTÉ MODIFIÉ, EFFACÉ OU RENDU ILLISIBLE.

TOUTES LES GARANTIES SOUS-ENTENDUES, Y COMPRIS LES **GARANTIES DE VALEUR MARCHANDE** ET D'UNE CONDITION PROPRE À SON UTILISATION DANS UN BUT PRÉCIS SONT, PAR LES PRÉSENTES, LIMITÉES AUX PÉRIODES DE GARANTIE DÉCRITES CI-DESSUS (12 MOIS OU 3 MOIS SELON LE CAS). NINTENDO NE SERA EN AUCUN CAS TENUE RESPONSABLE DE DOMMAGES ACCIDENTELS OU INDIRECTS RÉSULTANT D'UNE INFRACTION À TOUTE STIPULATION EXPLICITE OU IMPLICITE DES GARANTIES. CERTAINS ÉTATS OU PROVINCES NE PERMETTENT PAS LA LIMITATION DE LA DURÉE D'UNE GARANTIE SOUS-ENTENDUE, NI L'EXCLUSION DES DOMMAGES ACCIDENTELS OU INDIRECTS. DANS CES CAS, LES LIMITES ET EXCLUSIONS CI-DESSUS MENTIONNÉES NE S'APPLIQUENT PAS.

La présente garantie vous donne des droits légaux précis. Vous pouvez jouir d'autres droits qui varient d'un État ou d'une province à l'autre.

L'adresse de Nintendo est : Nintendo of America Inc., P.O. Box 957, Redmond, WA 98073-0957 U.S.A.

La présente garantie n'est valide qu'aux États-Unis et au Canada.